日野市の空は青かった号

平成11年9月1日発行第6巻第12号通巻45号

隔月刊

ゲーム批評

テレビゲーム

温故知新

Back to the TVGAME and future.

1999 9月号

定価 780YEN

ゲーム批評 1999 9月号

総力特集 テレビゲーム温故知新

Vol.28

CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評

1999 9月号 September

1 総力特集

テレビゲーム温故知新 ―― 6

28 ゲームソフト批評

連載・コラム

※「今号の駄作」は都合によりお休みさせていただきます。
※新連載「ゆきゆきて駄目ーズ」は都合によりお休みさせていただきます。

Illustration/ Tohl Narita
ArtDirection/ STOL
CoverDesign/ STOL

情報端末化する携帯ゲーム機 WS・GBをとりまく現状とは

ワンダースワンに続いてゲームボーイも携帯電話とのリンクを検討中という。情報端末化する携帯ゲーム機の背後には何があるのか？

携帯電話・PHSもコンテンツの時代へ

バンダイが携帯ゲーム機「ワンダースワン」と携帯電話・PHSを接続する周辺機器（アダプタとカセット）を年内にも発売する。これを受け、「ゲームボーイ（GB）」と携帯電話の関わりにも視線が集まっていた。

6月中旬には、任天堂が開いたアナリスト向けのミーティングで、山内溥社長自ら「GBカラーと携帯電話のリンクソフトを開発中」と言明。開発中の次世代GBも視野に入れた動きであることを示唆した。これまでもさんざん噂のあった携帯ゲームと携帯電話だが、今年末から相次いで『一線』を超えていくことになる。

しかし、一見目新しいこれらのカップルも、その実はインターネットとの接続をウリにする某社の家庭用ゲーム機と類似する（ワンダースワンはむしろ「ポケットボード」に似ているが）。ハード面よりソフト面の新規性が何よりも求められることは間違いない。

WSで発表されたアダプタの試作機。

また、両用をうたう「ワンダースワン」はともかく、GBでは、接続するツールが携帯電話なら、その高価な通信費と回線容量の細さが障害になる。

GBにまつわる一連のプロジェクトは、ゲームソフトメーカーからの発案ではないように思える。かの業界は、NTTドコモを除けばどこも台所が厳しい。各社とも簡単な画像を添付できるメール機能や着信メロディー、新たな付加機能の導入に血眼だ。もはや、携帯電話もコンテンツの時代。例外なくエンターテインメント系コンテンツが渇望されていた。

その一方で、任天堂は「（GBが）携帯電話化する必要はない」（山内社長）とし、あくまでソフト開発が主体であることを強調。携帯電話との密着度がより高いとされる次世代GBについても「何のためにだすのか。目的が明確にならなければだす必要はないと思う」（同）と冷静だ。

ちょうど、新しいハード（家庭用ゲーム機）が増え『ソフトの時代』と騒がれた'95年頃のソフトメーカーにも似た立場にいる。現時点では、電話会社の綱引きにゲーム会社が担ぎだされたという感をぬぐえない。

（青山博美）

64DDは壮大な実験なのか？ 任天堂とリクルートの新たな挑戦

NINTENDO64の周辺機器、64DDが年末に向けて、いよいよ発売へと動き出した。合弁会社まで設立して展開する新サービスとは何を意味するのだろうか？

任天堂とリクルートが合併会社を設立

3年間も水面下で進められてきたのだろうか。松下電器産業と共同で展開する次世代ゲーム機、マルチメディア端末事業の開始を目前に控えるこの時期に、あの「64DD」プロジェクトが突如として浮上してきた。

任天堂は6月下旬、この「64DD」を使ったネットワークビジネスの事業主体となる新会社「ランドネットDD」もリクルートとの合弁で設立。瞬時に体制を整備した。いよいよ同事業が本番に突入する。

ちなみに、この合弁会社は本社をリクルートの銀座8丁目ビルに置く。社長にはリクルートから田中正則氏が就任。資本金は4億6000万円で、出資比率はリクルートと任天堂がそれぞれ50%。事業内容は、「64DD」を利用したエンターテインメントサービスに関するすべての事業運営で、12月1日の事業開始を目指している。

リクルートと任天堂という組み合わせは、ゲームファンドの草分け「マリーガルマネジメント」でもお馴染み。船頭が2人いることから舵取りの難しさが指摘されがちな対等出資だが、両社の息は以前からよく合っていた。

実際の運営は、所在地や社長からすればリクルート主導で進むと推測できる。実際には、任天堂はこのサービスで用いられるソフトや周辺装置の開発を、リクルートがネットワークを使うサービスシステムの構築やネットワークそのものの運営を手がけるといった感じだろうか。

それにしても、何故この時期にこのビジネスが動き出す必要があったのか。

「パソコンとインターネットの世界で定着しつつある新しいサービス形態を、より生活に身近なテレビモニターとゲーム機で実現させようという試み…」

両社の発表にも、「時期」に関しては納得のゆく説明はない。

確かに「デジタル」「ネットワーク」「通信（コミュニケーション）」というキーワードで括られる市場は、低迷する日本経済の中でも今後の拡大が期待できる貴重な分野である。

すでに確立している通信カラオケや携帯電話・PHSも広い意味ではこの分野に分類できるだろう。今後市場は、新規のものを加えながら変化、拡大していくことが予想される。両社の取り組みは、こうした動きに先回りするものだ。

しかし、これでは「64DD」を使う意味が説明できない。すでに任天堂は、これらを考慮した次世代機を開発中であり、本格的な市場開拓はこの次世代機にまかせる

のが普通である。
　しかも、見込まれる出荷台数は一説には10万台規模といわれる。「64」事業にてこ入れ的な施策とも考えにくい。どうやら「64DD」は、次世代機とは違った使命を背負っているに違いない。

64DDはドルフィンに向けた実験なのか？

　そこで導かれるのが「実験説」である。すでに任天堂は、リクルートと同じダイエーグループのコンビニエンスストアチェーン、ローソンと共同で、スーパーファミコンのROM書き換えサービスを展開している。これも、ある意味では将来をにらんだ壮大な実験だ。この実験の先には、ソフトのダウンロード販売が見え隠れする。少なくとも、スーパーファミコン事業の拡大を目指したものではない。
　それでは、同じロジックを今回の新事業を見るとどうなるか。
　実験であるからには、先を見て行われるはずだ。そう。この先にあるものといえば次世代機「ドルフィン（仮称）」ということになる。任天堂は、この新事業で「ドルフィン」投入に向けた地ならしとマーケティングリサーチを進めるつもりではないだろうか。
　実際、「ドルフィン」のコンセプトと「64DD」を使う新事業には類似する部分が多い。そればかりか、任天堂の関係筋は「ドルフィンを使うネットワーク関連事業はまだ白紙の段階」としている。ビジネスモデルの構築が急がれる時期だけに、一連の『実験』には「64DD」ビジネスの成否以上に大きな意味がありそうだ。
　というのも、「ドルフィン」発表時に示されたネットワーク多用型のビジネス戦略は、今回の新会社の事業内容と似ている。いや、むしろどこが違うのかわからない。
　加えて、「ドルフィン」登場後も「64」事業を引き続き強化していくなら話は別だが、10万台規模のハードを対象にサービス会社まで作るだろうか。
　端末は順次増やしていくとの仮説も否定できないが、将来的な「ドルフィン」事業の受け皿化が視野に入っていて不思議ではないだろう。
　ただ、前述の関係者のコメントではないが「ドルフィン」を核とする事業展開は予測不可能な部分が多い。また、この事業に深くかかわる松下電器産業の戦略となると、さらに不明な部分が多くなる。
　松下側は発表で、「ゲームはやらない」としながらも「投入を計画している『X―21』を家庭における情報ステーションとして機能させたい」と説明している。
　ネットワークを軸にしたサービスが「X―21」の中核を担うと見られるだけに、「64DD」から始まる任天堂のネットワークビジネスとダブってしまう恐れもありそうだ。
　とはいえ、この辺は所詮枝葉末節の議論である。21世紀の前半は、ネットワークを制するものが市場を制する可能性が高い。競合が見込まれるソニーグループは、すでにこの分野で相当のノウハウを蓄積している。成功のカギはもちろん仕組みとコンテンツである。いずれにせよ、「64DD」はその尖兵となる格好だ。

64DDを核とするエンターネットの構想図

PROFILE
青山博美（あおやま・ひろみ）
1965年東京生まれ。'90年、日本工業新聞社入社。電機・電子産業担当、整理記者などを経て'95年からエンターテイメント産業の担当に。'97年からはパチンコ、カラオケ産業をウォッチ。娯楽ビジネス機関産業論を唱える異色の経済ジャーナリスト。

総力特集

テレビゲーム

ドリームキャスト、次世代プレイステーション、任天堂ドルフィン……家庭用ゲーム機は日進月歩の勢いで進化を続けている。それどころかワンダースワンやゲームボーイに携帯電話が繋がり、情報端末化の予定もあるなど、今やテレビの前でパッドを握って遊ぶという、古くからのゲームの概念は、ゆるやかに拡散しながら、新しい可能性を示そうとしている。

そんな今だからこそ、我々はゲーム業界の歴史を振り返って、ベテランと呼ばれる方々への取材を行った。まだ開発者がマスコミに露出することがタブーだった時代から、業界を支えてきた人々。そんな開発者たちは、当時何を考えながら、ゲームを作っていたのだろうか。そして彼ら（彼女ら）は、今のテレビゲームをどのように見つめているのだろう。

そして、その後を追うべき次世代の開発者たちがいる。プレイステーション等が生み出した若い才能は、また先人が生み出したゲームを遊んで育った世代だ。『スペースインベーダー』が全国に大ブームを起こしたとき、まだ小学生だった彼らは、今何を思い、何を生みだそうとしているのか。

20余年に渡るテレビゲームの歴史を遡り、翻って明日の可能性を模索する総力特集。世紀末に向かうゲーム業界に、過去から未来へと光を照射する！

温故知新

Back to the TVGAME and future.

温故知新

「故きを温ねて新しきを知る」と読む。

なにごとであれ、過去をたどり、それを十分に消化してから、未来に対する考え方、方法を見つけるべきだという意味。古典や伝統の中に、新しい価値や意義を発見し、また活用していくという

人間　ど
いない。確かに、
風俗　　てい
人間、　　人間
質は不変である。

唐の太　　の
「古を以　　為す　　興
を見　　　　　バ
史を学　　、王
原因を知り、現在の政策に活用するこ　　きる、という

Tomohiro Nishikado
&Masanobu Endou

Junko Ozawa

Hiroyasu Machiguchi

BANPOOL

Kenji Sasaki
Kouji Kondou
Keiji Inafune
NEW
Pyonta Takahashi
Shoji Masuda
OMIYA SOFT
gemzi

スペシャル対談

『スペースインベーダー』西角友宏氏

『ゼビウス』遠藤雅伸氏

『スペースインベーダー』と『ゼビウス』……どちらもゲーム史上に燦然と輝く名作中の名作である。この二作品を制作した西角氏と遠藤氏の対談が、ここに実現した。長年ゲームを作り続けているお二方こそ、今回のテーマ「テレビゲーム温故知新」を語るに相応しい。ゲームにおける様々な事柄について、存分に語っていただいた。

『スペースインベーダー』開発当時のアーケードゲーム

――本日は「テレビゲーム温故知新」ということで、テレビゲーム史上に残る名作を作られたお二方に、ゲーム制作にまつわるエピソードや業界の行方、問題点などをお話いただければと思います。

西角友宏氏：（以下、西）やっぱり『ゼビウス』からですよね。本格的なテレビゲームというイメージがあるのは……。

遠藤雅伸氏：（以下、遠）『ブロック崩し』じゃないですか、本当のブレイクは。

西：確かにその頃がテレビゲーム、ゲーマーといえる存在が生まれた時代ですね。最初はエレメカでしたけど。タイトーにも、好きでエレメカにこだわっている人がいましたよ。「テレビゲームなんかやんねー」とか言って。

遠：なるほど。

西：我々が始めたころは、毎年、テレビゲームは今年で終わり、と言われてました。営業から「もう終わりだから、来年からまたエレ

メカ中心ね」とか言われて。当時、値段が高いのがネックで。モニター1個と小さなボードがあるだけなのに、ピンポンゲームとかが5、60万ぐらいしましたから（笑）。

遠：当時の50万（注1）って、相当ですよね（笑）。

西：だから基板も、静電気がどうのこうのとか理由をつけて、きれいな箱にきちんと入れて、配線もキチッとして豪華に見せてましたね。そういう時代ですから。

遠：そのころはまだ、ワイヤードロジック（注2）で組まれていた時代ですか。

西：ええ。私は電子工学の回路設計が好きでゲームを作りだしたんです。そのころプログラム制御っていったら大型事務用コンピュータぐらいでしたから。コンピュータで解析、制御するっていうのは、あんまりなかったですね。それからすると、今は夢みたいですけどね。

遠：『スペースインベーダー』はCPU載ってましたもんね。

西：ええ。あれはプロセッサ搭載です。国内では初めてですよ。アメリカはその2、3年前ぐらいからありました。確か『ブロッケード』（注3）というゲームが……。

遠：ああ、ブロックが走り回って相手を潰すというゲームですね。

西：それをアメリカのショーで見て、面白いなと思ったんです。特にショックを受けたのは、グラフィックデザインですね。私は当時、『スピードレース』（注4）などを制作してたんですが、プレイヤー、車の形を何とかそれらしくしようと努力していた。形が凄い重要だった。ところがね、『ブロッケード』は違うでしょ。それで、ゲームって形じゃないんだ、遊んで面白くなきゃだめだな、と。

遠：でも、ブロックの場合は走査線のどの位置を光らせるかとか、同じ値になったときに跳ね返るとか、すべてをロジックで操作する。信じられない作業ですよね。

西：そうそう。だから、仕様を変えるには、回路を全部変えなきゃならない。今だったら、プログラムをいじって終わりでしょ。

遠：それが『インベーダー』から日本でもいろいろできるようになった。

西：そうですね。あの頃CPUの消費量は、ゲームが圧倒的に多かったですから。産業機器は、あんまり使わなかった。ゲームが一番使って、CPU発達のきっかけを作った。

遠：今は容量も大きくなって、CPUスピードを考えなくてもよくなった。昔はアルゴリズムの調整とか、いろいろやってスピードを確保していたんですけどね。

アーケードゲーム制作の面白さと難しさ

西：よく私は「『インベーダー』に思い入れあるでしょう」とか聞かれますけど、あんまりないんですよね（笑）。自分でいいゲームと思うのは、『スピードレース』ですね。テレビゲームっていうのは、最初にやったもん勝ちなんだけど、これが車のゲームでは初のトップビューなんですよ。『ゼビウス』はシューティングでは初のトップビューじゃないですか。

遠：いえ、『ミッションX』（注5）とかありましたけど、本格的なものは『ゼビウス』が最初でしょうね。

注1：当時の50万……'78年のジャンボ宝くじ一等賞金は2000万円だった。

注2：ワイヤードロジック……布線理論、配線論理。コンピュータの論理回路をハードウェアで構成する方法の一つ。『スピードレース』では、ゲーム内の制御はすべてソフトでなくハードで行われていた。

注3：ブロッケード……'77年アタリ／ナムコ。壁を作って相手の動きを封じ込めれば勝ち、という内容。同じゲームシステムの作品は'89年の「ウィッツ」など。映画『トロン』に出てくる『ライトサイクルゲーム』も同様のシステム。

注4：スピードレース……'74年タイトー製。ハンドル、シフトレバー、フットペダルで操作する、レースゲームの根源ともいうべき名作。敵車を次々と避けていくだけという非常にシンプルなものだが、それ故に長きに渡って遊ばれた。

注5：ミッションX……'82年データイースト製のシューティングゲーム。

注6：ボリュームコントローラー……『ブロック崩し』系のゲームに用いられる、回転する丸いツマミ状のコントローラーのこと。

読者の主張
注目している若手クリエイターを教えて下さい。

今はいませんが、私も一応某専門学校のゲーム制作学科を卒業しているので、同期で卒業した人の中から有名になる人がいないか楽しみです。（愛知県　情報屋のマサ）

西：『ゼビウス』は凄くインパクトありましたよね。『ゼビウス』をやって、すぐナムコさん辞めちゃったんですか。

遠：その直後に『ドルアーガの塔』、それから細かいのいろいろやって、最後がシューティングの『グロブダー』ですね。これは趣味だけで作った、どうしようもないゲーム（笑）。むちゃくちゃ高速なんです。スタートから数秒で終わるのもザラっていう……。「CPU限界まで使おうよ」って作りましたから。面セレクトがついた最初のゲームで、熱狂的なファンがいましたね。その後、RPGの『イシターの復活』を作りまして、RPGはアーケードに馴染まないという証明のような作品（笑）。それの途中で辞めたんですけど。その後はコンシューマに移ったんですけどね。

西：なるほど。ベースにアーケードゲームがあって、RPGでコンシューマに近づこうとしてたんだけどね。

遠：そうですね。そういえば、アーケードとコンシューマの立場は今や逆転してますよね。セガサターンは「アーケードと同じことができる」が謳い文句でしたけど、今や完全に逆で。

西：私はアーケードのほうが好きなので、アーケード市場が低調なのは非常に残念ですね。

西角友宏（にしかど・ともひろ）
'44年大阪府生まれ。'69年に太東貿易（現タイトー）入社、'78年に『スペースインベーダー』を発表。現在、有限会社ドリームス代表取締役。

遠：作り手にとってのアーケードゲームの楽しさとは、1ゲームごとにお金が入るところなんですよ。たとえばPSで6000円のゲームを出しますよね。ユーザーはとりあえず、値段分は遊んでくれますよ。でも、アーケードは最初の100円で面白さを理解させないと、後がない。そういう点で、非常にスリリングで面白いですね。

西：そうそう。そこが面白い。

遠：ゲームセンターで自分の作ったゲームをしばらく見ていると、そのうちお客さんが100円玉入れますよね。その人が席立って、しばらくして戻ってきて両替した100円玉を筐体にドンって積むのを見たときが、作り手が一番「やった！」と思う時ですよね。

西：制作者は今も昔も、ロケテストを後ろで見てますよね。だから、その気持ちはよく分かる。私もずっと見てましたよ。そういう時に一番腹立つのは、荷物置場にされてる時。あと、座って隣のゲーム見てるとか（笑）。あれが一番悔しい。そういうことを含め、ユーザーの動向を直接見ることができるのがアーケードの醍醐味ですね。

遠：その意味ではアーケードの方が作っていて断然、面白い。

西：初っぱなが大切ですよね。それがコンシューマ出身だと、アーケードゲームでも最後まで遊んで初めて面白さが分かるゲームを作っちゃう（笑）。私が「これ最初に持ってこないと駄目だろう」と文句言うと「これ最初に見せるともったいない」とか言うコンシューマ出身者がいましたね。

遠：出し惜しみっていうヤツですね。アーケードからコンシューマに行った人間は、最初からガーンと見せ場を持ってくる。それに対してコンシューマ出身の連中は、途中がやたら冗長で最後に盛り上がるものを作る、みたいな。その代わり、アーケード上がりの人間の作品は底が浅いというか（笑）。

西：なるほど（笑）。

遠：そういう開発姿勢の差は、今ではだいぶ修正されてますけどね。最初から仕掛けて、なおかつ奥行きのある作品が作れるクリエイターもいますね。それでも下手な制作者は、最初に仕掛けないですね。

読者の主張
注目している若手クリエイターを教えて下さい。

カプコンのVSシリーズの企画のとみちんさん。マーヴルVSカプコンのCDのライナーノーツの内容に非常に感動しました。（東京都　JEG）

終わりまで遊んでくれるとは限らないのに。1日やってつまらないと、中古に売るという選択肢があるわけですから。だから、中古に売られないようにするには、やはりアーケードのセンスが必要だと思います。

西：まあ、アーケードと違ってコンシューマは宣伝次第で売れるという部分がありますけどね。アーケードはポスターぐらいですから。

遠：デモ画面が重要なんですよね。そこで目を引かないのは、それだけで駄目なゲーム。だから、思わずやりたくなるようなデモをユーザーにぶつけないと。

ゲーム開発の変化 ユーザーの嗜好の変化

西：『ブロック崩し』系のゲームって、パッドだと上手く操作できないでしょう。でも、今の若い人々はボリュームコントローラー（注6）の方がやりにくいみたいですよ。

遠：そうらしいですね。今のゲーマーは、ジョイスティックよりパッドの方が遊びやすいと言いますよね。

西：コントローラー一つとっても、不思議な時代だと思いますね。

――それだけ見てもユーザーの嗜好は大きく変化してますよね。

西：実に幼稚なゲームをやってきた世代ですから。ファミコン見てびっくりした時代もあったのに……（笑）。今はPS2とか見ると、よくコンシューマでこんなの出来るなって思いますね。

遠：70年代後半生まれだと、物心ついたらファミコンがあった。で、その人たちはそれまでとはゲームに対する感覚がぜんぜん違いますよ。

西：そうそう。昔はね、アーケードで体を動かすゲームは駄目だ、というのが鉄則だったんです。プレイヤーがカッコ悪いって嫌がるから。例えばスキーなら、レバーはいいんだけど、板に乗るのを試作したら即ボツになったぐらい。ところが今は見せる時代でしょ。『ダンスダンスレボリューション』とか、回りに見せてるんですね。あとナムコの『ファイナルハロン』なんかは、昔だったら絶対企画が通らなかったと思いますよ。

遠：女の子でも必死でやってますもんね（笑）。もともと大型筐体は見て楽しむもので、段々見せて楽しむ方向になってきた。それで『DDR』みたいなものが出てきたわけで。家で練習して、アーケードで二つのボードを使ったり手をつないで踊ったりとか、テクを見せて楽しむ。そういう新しい流れの一方で、「温故知新」系の人もいますよね。昔のゲームを今でも遊んだりして、「最近のゲームは駄目だ」とか言う人。僕自身は、最新は最新、古いゲームは古いゲームがあって、どちらに片寄っても面白くないと思ってますけど。一時期、プレイステーションで昔のゲームがどーっと出たじゃないですか。そこそこ売れたのも、そういう思い込みの強いユーザーがいるからでしょうね。

西：バグまで昔と同じだとか、喜ぶ人いますもんね。

――古いゲームが再評価されるのは、今のゲームに問題があるからでしょうか。

遠：今、ゲームを作るのも熱心に遊ぶのも、ゲームライターも、みんな上級プレイヤーなのが問題だと思います。だから、難易度が高

かったり、そういうゲームばかりが高く評価される状況にある。ゲームに初めて接する人たちが、そんなゲームを面白いと思うかどうか。昔のゲームなら、そういう人たちでも遊べる。まあ、ゲーム性だけが勝負の時代と、それ以外でも勝負しなきゃいけない今との違いですけどね。単純にゲーム性だけで考えれば、簡単でグラフィックもシンボリックな昔のゲームが分かり易さという点で上だと思う。でも今そういうゲームを出しても、専門誌では評価されないでしょう。それはもう、どうしようもないことですが。

西：私もそう思いますよ。私は一番面白いのはシューティングだと思ってるんですが、今、以前とは全然違うじゃないですか。あんなに弾が出て、当たらないわけがない（笑）。効果判定を甘くしてるのかもしれないけど。

遠：プレイヤーの感覚が違うんですよ。『ゼビウス』が発売されて2週間で1000万点突破したプレイヤーがいて、そんなに簡単なゲームじゃないと思ってそのプレイヤーと会ったら、「弾が見えてる」と言ってました。画面全体をぼんやり見てるだけで、すべて見えるらしいんですよ。

西：そういうプレイヤーから見ると、簡単なゲームじゃ面白くない。だから難易度が高くなる。年に1本は初心者でも楽しめるようなゲームを作るとかして、ユーザーを開拓しないと。今では我々も遊べないし、子どもたちも遊べない。遊ぶ年代が限られてますよね。シューティングが一番ひどい。

遠：そう。だから、『インベーダー』や『ゼビウス』は良かったんですが、それから一気に、上手くないと遊べない、楽しめない状態になってしまった。パワーアップ系で、1回やられたら、そこで終わり、みたいな。初心者がやってもすぐ終わって、つまんないじゃん、って思っちゃう。ハイレベルのプレイヤーだけのものになって、今ではどうしようもない状態ですね。

西：シューティングは作っているメーカー自体が減りましたよね。

遠：昔はベーシックなゲームとして、どのメーカーも必ず作ってた。何かが下火になると、必ずシューティングかドライブゲームを作る、みたいな。ドライブゲームのほうは、今でもそれなりにありますけど。でもシューティングは、ガン物にとって代わられてますよ。

西：今のシューティングは、上手いプレイヤーを後ろで見てる方が面白いですよね。

遠：結局、今はハイレベルなプレーを横で見るのが楽しいゲームになり下がって、新しいプレイヤーを喚起してないですよ。

西：100円で3分間、ノーヒット・プレーで遊べる、というのができたらいいのに（笑）。それだと、下手でも背景とか雰囲気を味わえるし。

遠：『ゼビウス』は最初の30秒は、どんなことしても死なないように作りました。画面を眺めてるだけでも死ぬことはないんで。でも、今は速攻で殺しにいく。それは、100円という料金がそこそこ安い、と業界では考えられていますから。いつ500円に切り替えるか、随分前から言ってますよね。

西：昔から100円ですからね。最初は50円だった。『スピードレース』から、100円になったんですよ。私は「インカムが下がる」と反対したんだけれど、結果的に影響は無かった。それで、100円が定着したんです。

読者の主張
注目している若手クリエイターを教えて下さい。
よく知らないんです（自分の子供がそうなったら楽しいかも）。（東京都　主婦道ブレード）

遠：新しいゲームに200円って書いてあると、ちょっと尻込みしますよね。300円だと、100円になるまで待つか、となる。それがさらに悪い影響を与えている。開発費とか考えると、そうじゃなきゃ、割に合わないとは分かってるけど……。結局、それでマニアしかやらないようになっている。じゃあ新しくゲームやる人は何をやるのかというと、『パラッパラッパー』から始める。でも、「あれがゲームのスタンダードか」という問題がありますよね。だからベーシックな方向性を軽視して、新しい方向性を追いがちなプレイステーションの姿勢にも疑問はあります。コンシューマのハードの性能が、アーケードに追い着いている現状もありますが……。非常に難しい状況ですね。

「やっぱりアーケードゲームを作りたい」

――機会があれば、またアーケードゲームを作りたいですか。

西：当然やりたいですね。

遠：僕もやりたいです。どうせアーケードでやるんなら、通信機能など新しい試みをしたいですね。離れたロケーション同士つないで、チャットしながらプレイしたりとか。相手の画像や音声も送りたいですね。

西：それは面白そう。家庭ではそこまでは無理だから、差別化としてアーケードで実現できればいいですね。

遠：それを思いついたのは『バーチャファイター2』にハマって、ゲーセンに通ってた時（笑）。対戦の時、立ち上がって相手を見るでしょう。相手の姿が見える、あれが対戦ゲームの醍醐味なんですよ。そういうことが遠隔地でも出来たらいいなと。

――通信はゲームの新しい可能性ですね。

遠：そうですね。アーケードって地域差がかなり大きいんですよ。本当に楽しんでいるのは大都市の人だけなんで。今も昔も同じですが、ロケテストなどは地方ではやらないですしね。こっちなら、ロケテストやっているのを、毎週通えばどこかで必ず見られますし。そういうのが地方にはないですから。それに比べれば、コンシューマはまだ地域差がないんですが。で、通信は地域差を埋めてくれるというのと、対戦ゲームの難しさの解消の可能性もあるんですよ。楽しむには、相手の強さも重要でしょう。ちょうどいい相手を通信でブッキングするシステムがあればいいと思うんですが。でも、インフラが整備されないと……。

西：ゲームに通信を、というのは今みんな言ってますけど、問題はそこですよね。企画だけはあるんですが、まだまだこれからですね。

遠：最初は誰かが無理矢理ハードとインフラを作って、それが評価されれば……。そういう意味では、期待するのはセガですね。ハードにかける熱意が違いますから。昔からセガの基板はやたらと大きくて、ロムが一番多く載ってるんです。サウンドなんかも最高ですよ。ナムコにいた当時、「これで作りたいなー」って思ってました（笑）。

――NAOMI基板でアーケードとコンシューマが両輪として回っていけば……。

遠：あれはいいですよね。作り易そうだし、悪くない。結局、アーケードが不調なのは、豊かになったということでしょうか。以前はサラリーマンが酔ってゲームしてたのが、今は酔ってコンビニでゲーム買う時代ですから。コンビニ

遠藤雅伸（えんどう・まさのぶ）
'59年東京都生まれ。'81年にナムコ入社、『ゼビウス』『ドルアーガの塔』『グロブダー』等を制作。現在、株式会社ゲームスタジオ代表取締役社長。

読者の主張
注目している若手クリエイターを教えて下さい。
？そういえば良く知らないなぁ。若手じゃない人ならたくさん知ってるけど。（埼玉県　RMC-こあら）

流通は興味深いですね。ゲームを普段遊ばない層がそこで買って、それがプレイステーションの成功につながった。

――「小さい子どもがゲームから離れている」という声もありますが。

遠：やってますよ、ゲームボーイ。僕も好きなハードです。

西：そうそう。小学校高学年ぐらいなら、みんな持ってますよ。そういえば、私の会社でもゲームボーイソフトの制作依頼が多いです。

――次世代PSが期待される一方、ゲームボーイが持てはやされるのは何故でしょうか。

遠：結局のところ、次世代PSでソフトを作れるメーカーが少ないからでしょう。スクウェア社のような作り方を、みんなができるわけじゃないですからね。あとは『ポケモン』が成功したこともあるでしょう。

西：あとは、「開発費が掛からないから、ちょっとやってみよう」みたいな感じですかね。大儲けはできないけれど、リスクが少ない。

遠：プレイステーションでも制作費をかけずにシンプルなゲームを作れるんですけど、今はビジュアルが弱いゲームは本当に売れない。だから、シンプルで面白いゲームを作っても厳しいのが実情ですね。

西：それはありますね。シンプルだと逆にリスクが大きい。

遠：宣伝とかの影響が本当に大きい。メガヒットしたゲームの中で、本当にそれが面白いのか、っていうのもありますから。大事なのはアイディアですよ。『テトリス』がグラフィック偏重の時代に大ヒットした例もありますし。やっぱりプリミティブな面白さが大切。

西：でも、それが何かっていうのが難しい問題で、なかなか狙って出るものじゃない。

遠：そういう作品を作ってくれる人が新しく出てこないと、業界自体が駄目になるのではないでしょうか。

「我々はゲーム屋」「人を喜ばせてナンボ」

――最近の若手クリエイターをどう思いますか。

西：だいたい、我々はいつからクリエイターになったんでしょう（笑）。我々は以前は「ゲーム屋」と呼ばれて、遊んで楽しんでもらうというのが目的だった。クリエイターといわれると、なんか大仰で違和感がある。

遠：人を喜ばせてナンボであるにもかかわらず、自己満足的な物を作って喜んでいる人が増えるのは嫌だなぁ。楽しんでもらおうという意図がまったくないゲーム、おいしい所は最後まで見せないようなゲームが多すぎる。ムービー重視なのに、ここまでがんばらなきゃムービーは見せてやらない、という思想が感じられる。ユーザーはそんなにマゾじゃないよ（笑）。『ゼルダの伝説　時のオカリナ』は、ムービーだけ見てもつまんない。でも、やったら面白い。そこにゲームとそうでないものとの差があると思います。

――最近のゲームで凄いと思われたものは……。

西：あんまりインパクトあるゲームはないね。それぞれいいゲームなんだけど、そんなに驚きは感じない。ゲームショーに行っても、以前は「○○が並んでたよー」とか、何かしら大きな話題があったんですが……。

遠：去年のゲームショウの時に、「一番いいゲームはなんですか？」と聞かれて答えたのが、ゲームボーイの魚群探知機（笑）。あの値段で魚群探知機って最高だな、と。みんな驚いてましたけど。誰もが思ってても正面から言わなかったから。そういうインパクトが、最近のゲームにはないですね。キャラが可愛いとかはありますけど。『サルゲッチュ』とか、タイトルの語感もいいし、ライトユーザーには受けるでしょうね。

西：セガの『ゲットバス』は面白そう。あの手のゲームって、必死でリール巻くでしょう。横で見てるだけでも気分が盛り上がる。

遠：あれはドリームキャストで一番いいソフトでしょうね。本当に釣りをやっている人でも楽しめますから。

西：釣った魚を本当に貰えたらいいのに（笑）。

――個人的なベストゲームはなんですか？

遠：アーケードは『バーチャファ

読者の主張
注目している若手クリエイターを教えて下さい。

若手の注目株…といわれても、ぱっと思い浮かぶ名前はすべてベテラン勢だし、その人たちの作品しか購入してないので。つまり、いないということになりますか。（岡山県　馬場浩司）

イター2』、コンシューマは『グランツーリスモ（GT）』かな。『GT』は、これでドライブゲームは自分では作る必要ないだろうなと思いました。

西：私もそう思いました。『GT』凄いな、と。あれはドライブゲームの究極ではないかと思います。

——今後ゲームはどういう方向に向かうのでしょうか。

遠：美しいグラフィックのムービーが沢山入って、プレイヤーの操作とはまったく関係ないところで進行するゲームが売れるでしょうね。それが良いか悪いかは別の問題ですが。

西：ハードの機能が先行してるじゃないですか。そうすると、それに合わせたゲームを作らなきゃいけない。今の状態でシンプルなゲーム性重視のものはなかなか作れないでしょう。遠藤さんが言われるように、グラフィック先行のゲームになるでしょうが、それがいいのか……。しょうがないとは思いますが。

遠：ライトユーザーがそれを求めている以上、確かに仕方ないことではある。でも、そういうのがゲームだ、と思っている人たちがクリエイターになった時、業界全体がどうなるのか心配ですね。

——ずっとゲームを作ってこられたお二人に伺いたいのですが、ゲーム作りにおいて変わらないもの、大きく変わったものはなんでしょうか。

遠：変わらないのは、自分が面白いと思ったもの、作ること自体が楽しいものを作ってやってきたこと。ゲーム作りがつまらなくなったら、作るの止めます。変わったのは、昔は自分だけが面白ければ良かったんですけど、今は「自分の子どもとか、ゲームをこれから始めるような人たちが楽しめるものを作りたいなー」って思うようになったことですね。

西：変わらないのは、他のゲームをあまりやり込まないこと（笑）。見るし、意見も聞きますけど、やり込むと影響されますから。変わったのは、以前はゲーム性が良ければいい、と思っていたのが、今のハードスペックではグラフィック、サウンドも重視せざるをえない、という部分ですね、やっぱり。

——最後に、お二人の今後のご予定などお聞かせ下さい。

遠：今はインフラも含め通信とか新しい方向性を模索して、ゲームの枠を広げることを考えていますね。できるできないは、技術の進歩の問題ですから。

西：私は今は、子ども向けのゲームを考えています。キーワードは「手品」。昔、奇術部だったので（笑）。ゲーム性をうまく考えなければならないでしょうが、とりあえず話題になりそうかなと（笑）。

——本日はお忙しい中、ありがとうございました。

（聞き手・構成／若松和樹・編集部）

若松和樹（わかまつ・かずき）：1970年生まれ。ゲームから歴史まで、節操なく扱うライター。昔のゲームが「刺身」なら、今は「フランス料理」か？「ソース」で売れるゲームばやりだが、「ネタ」さえ良ければ、どう料理しても旨いのでは……。

コナミ町口浩康インタビュー

ゲームに必要なのはアイディア。それは今も昔も変わらないんです。

シューティングゲームに一大革命をもたらした『グラディウス』。この言わずと知れた名作を制作した、コナミ町口氏にお話を伺う機会を得た。現在もなおアーケードゲーム開発を続けられている町口氏は、どのようなゲーム観をお持ちなのだろうか。

『グラディウス』のヒントになったのは『レンズマン』

私がコナミに入社したのは、昭和57、8年ぐらいですね。入社した当時は、それほどゲームが好きじゃなかった、というか、知らなかったんです。入社して一からゲームを学びました。ゲーム性と言われる部分についても、ほとんど作りながら身についたという感じです。

最初はデザイナーをしていたんですが、しばらくして「デザイナーの見込みがない」ということになって（笑）、プログラマーに復帰したんです。入社当時はメダル機からビデオゲームまで色々と手がけたんですが、お蔵入りのものが多かった。それで、結果的に初めて世に出たゲームが『グラディウス』だったんです。

まず、私がチームを持つことになったんですけど、ゲームはとてもじゃないが個人の気持ちだけでは作れないということで、チーム全員で「何が作りたいか」と議論したところから始まりました。で、たまたまチーム全員が「シューティングゲームを作りたい」ということだったので、「じゃあシューティングを作ろう」と制作が始まったんです。

当時はナムコさんの『ゼビウス』が全盛期で、「どうせ作るんだったら、あれを越えよう」みたいな意気込みで頑張りましたね。横スクロールにしたのは、かつて『スクランブル』という資産がありましたので、それを活かす方向性で進んだからです。ですから『グラディウス』は、元々『スクランブル2』としてスタートしたんです。

最初の作品ということもあって、仕様一つ決めるのにも自信が持てず、不安でしょうがなかったです。そこで、とにかくアイディアを出して、実際に画面上で何度も何度も試しました。例えば「オプション」一つとっても、20個ぐらい動きのパターンを作ってみて、これは駄目だと思ったものから消去法で潰していく。『グラディウス』の制作期間はほぼ1年でしたが、その間ずっと試しては消去の繰り返しでしたね。

あと『グラディウス』の狙いとしてあったのは、それまでゲームでは表現できなかったことをやってみたい、というのがありました。今で言う「世界観」の部分ですね。独特の世界観があったことが、『グラディウス』の特徴になっている部分だと思います。

読者の主張
注目している若手クリエイターを教えて下さい。

『オウガ』シリーズの松野泰己さん。『ワイルドアームズ』の金子彰史さん。『カルドセプト』の神宮孝行さん。ゲームの説明書にスタッフ名を記載して欲しい。（京都府　福島聡）

ちょうど制作時期に合わせて「バブルシステム」（注1）というコナミ初の16ビットの基板が完成して、処理能力と表示能力が格段にアップしたんです。今では家庭用ハードに128ビットCPUが乗ろうとしてますが、当時の16ビットといえばかなり能力が高かったんです。それで、今まで表現できなかったことができるようになる、ということで色々と欲求が湧いてきましたね。ステージによってガラリとイメージが変わるのも、「いろんな世界を設けたい」という欲求から生まれたものなんです。ですから『グラディウス』は、そうした表現が先にあって、ゲーム性は後から付いてきたという作品なんです。

　ゲーム世界を表現する上で、SF映画などには非常に影響を受けましたね。当時、人気映画だった『スター・ウォーズ』、それに『レンズマン』（注2）ですね（笑）。チーム内で「どんなシューティングゲームを作ろう」と考えていた時に、ちょうど『レンズマン』が公開されまして、チーム全員で観に行ったんですよ。その時のインパクトは強烈でしたね。ストーリーではなく、プラズマなどの視覚表現の部分がとても印象的だったんです。で、帰った後で色々話し合う内に「あのプラズマみたいな表現をゲームに出そう」ということになって、それが武器であるレーザーになったわけです。

町口浩康（まちぐち・ひろやす）
1960年生まれ。'83年コナミ㈱入社、23歳で『グラディウス』開発部チームリーダーに。現在、AM機器事業本部、G＆D事業部部長。

　苦労した点は多々ありますが……。やはり容量による制限ですよね。メモリ容量は当時としては多かったんですけど、やはり足りなかった。自機がやられると、数画面ほど戻されますよね。実はあれは企画の仕様ではなかったんです。3画面単位で次の背景のデータを転送しているんですが、転送の途中の段階で終わっちゃうから、その転送時間を確保するために3画面前に戻しているんです。容量の関係でそうせざるを得なかったんですが、結果としてそれが復活パターン作りなどの面白さにつながったりしたのは幸運でしたね。

　後はやはりパワーアップゲージですね。これが一番大変でした。スピードアップアイテムやミサイルといった、個々のアイテムを拾うシステムも試したんですが、どうも納得がいかない。やっぱりプレイヤーが自由に選択できるようにしたかった。取る取らないという選択じゃなくて、細かいコンディションセットアップができるような。とりあえずパワーアップアイテムを貯めよう、という話になったんですが、その後どうやって選択させれば良いのか非常に悩みました。

　そこで閃いたのが、当時のパソコンのファンクションキーですね。あの配列や機能をイメージして作ったのが、パワーアップゲージです。その後で作ったのがパワーアップボタン。当時は3つボタンのパネルってほとんどなかった。そこで2つボタンのバージョンも作ったんですが、やはりいまいち面白くない。ロケテストの反

レーザーの軌跡が美しい『グラディウス』。

注1：バブルシステム……ROM交換が可能な「システム基板」の一種で、「バブルカセット」と呼ばれる磁気バブルメモリにデータを蓄え、システム基板上にあるRAMへデータ転送する仕組みになっている。ちなみに「バブルシステム」を立ち上げた時に流れる曲が素晴らしく美しい。
注2：レンズマン……'84年に公開された『SF新世紀 レンズマン』。作画にCGを用いたことで話題となった。元々はE.E.スミス著の「レンズマン」シリーズをアニメ化したもの。

応なども考えて、最終的に3つボタンにしました。

『グラディウス』が成功したのは、チーム全員が様々なアイディアを持ち寄って議論して、チーム全体の意志で作り上げたところにあると思いますね。あとは、3つボタンの例にもあるように、外部からの意見をあまり気にせず、強引に推し進めたことですかね(笑)。もちろんそれは、面白いという自信があったからですが。

アーケードゲームを取り巻く状況の変化

アーケードゲームには2つの評価があって、いわゆるインカムというシビアな評価と、プレイヤーの評価ですね。この2つの評価に時としてギャップが生まれたりもするんです。特に最近は顕著ですね。

アーケードゲームには色々な側面があって、インカムが悪くてもプレイヤーを呼び込む商品があったり、人気があるけど回転が悪いのでインカムが悪いものもある。『グラディウス』は人気はあったんですが、回転が悪くてインカムが悪かった。それでも1日平均で1万から8千円ぐらい稼いでました。

作っている我々もそうだったんですが、以前は「上手になればなるほど、長く遊べるゲーム」が良かったんです。でも今はそれだと厳しいですからね。ですから、長く遊べるゲームはコンシューマで遊んでもらえればいいのかなとも思います。

ただ、やはりアーケードゲーム好きのお客さんにはゲームセンターに帰って来て頂きたいですから、多少売上げが落ちても、回転が悪くても、長く遊べるゲームが必要だと思ったんです。それが『グラディウスⅥ』を制作するきっかけでもあったんですけど。

機体セレクトなどの新要素が盛り込まれた『グラディウスⅡ』。

最近では『DDR』などの影響で、ゲームセンターでもライトユーザーが主流になってきている。ライトユーザー、つまり、あまりゲームを知らないお客さんがゲームをしに来ているわけです。そうした状況を把握してないと、せっかく良いゲームであっても、面白さを理解する前にやめちゃうということになりますよね。そこが今一番アーケードで考えなければならない部分でしょうね。

アイディアの積み重ねがやがてゲームとなる

今現在、関わっているゲームは……事業部内でやってるものは全部関わっていると言えば関わっているんですが。どれもなかなか難産でね(笑)。手放して放っておけるものはなかなかなくて。『サイレントスコープ』も、プロデューサーという立場で関わっています。別に企画マンがいますので、若干の方向修正を加えるといった感じです。

『サイレントスコープ』の開発経緯ですが、他のゲームなどでもそうなんですけど、非常に突発的なんですよ。ゲームボーイカラーなどの携帯ゲーム機を見て、「こんな小型モニターを埋め込んだゲームはどうだろう」という突発的なアイディアが出たんです。一旦アイディアが出れば、後はとにかく作る。ゲーム作りって、閃きと勢いが実は大事なんです。良いアイディアが出れば、他に作っているゲームを途中で投げ出して、それを作る場合もあります。「思いついたら早い者勝ちだ」という感じですよね。『サイレントスコープ』は、ちょうどラインも空いていましたので、一気に作り始めました。

『グラディウス』もそうでしたが、作り始めてチーム内で色々話をする内に、アイディアが次々と浮かんでくるんですよ。最初の大きなアイディアに続けと、どんどん小さなアイディアが出てくる。そうしたアイディアの積み重ねが、最終的にゲームとして形にな

読者の主張
注目している若手クリエイターを教えて下さい。

近藤敏信さん。『どきどきポヤッチオ』の推定販売本数が納得できない。本当に良いゲームなのに。とりあえず次回作に期待。(千葉県　のべかずき)

るわけです。
長い間ずっとゲームを作り続けてきた訳ですけど、ゲーム制作の上で大きく変わったのは、作る手法ですよね。我々がデザイナーをしていた当時は、枡目の上にマーカーでキャラクターを描いていたんですが、今はポリゴンですからね。すごい変化ですよ。
立場上の考え方の変化ですが、今まではどちらかというと制作費のことなんか気にせず、作りたいゲームを作ろうという思いが強かったのですが、それが変わりました。また、昔はプレイヤーのことしか見てなかったんですが、やはり我々の本来のお客さんは店を経営されているオペレーターさんなんだと思うようになったことですね。まずオペレーターさんに喜んでいただけないと、プレイヤーにも伝わらないですからね。そうした作品と商品のバランスを考えるようになった、というのが個人的に一番大きな変化ですね。
昔から変わらないのは、「技術じゃなくて企画が大事」ということです。どれだけハードがハイスペックになっても、大切なのはビジュアルじゃなくて中身、企画なんですよ。あとはその企画にどれだけ新規性があるのか、ということですね。ユーザーが楽しめるかどうか、新しい遊びなのかどうかを模索するのがゲーム作り、という考え方は変わってないと思います。
今も昔も、斬新なアイディアが一つでもあるゲームは、それはきっと面白いものなんです。ゲーム作りの大半は、最初のアイディアをいかに実現するか、なんですよ。『グラディウス』のパワーアップゲージも、『サイレントスコープ』の大小モニターも、すべてはまずアイディアありきです。
いつも企画の人間に言っているのは、「ハードだとかソフトだとか、コストだとかいった制限はすべて捨てろ。何を作りたいのか、何で遊ばせたいのかだけ考えろ」ということです。まずアイディアを閃いて、そこから実作業のことを考えればいいんです。
これからゲームを作る人にも、そうした自由な発想とアイディアを大切にしてもらいたいですね。
（談）

サイレントスコープ

町口氏の最新プロデュース作。これまでのガンシューティングとは一線を画した、「狙撃」がテーマの作品。スコープを覗いて敵をじっくり狙い撃つ際の緊張感がたまらない。
コナミといえば今は「ビーマニ」シリーズが好調だが、そうした一方で『サイレントスコープ』のような意欲作を発表するところが何とも心憎い。
「ゲームの面白さの根源である緊張感と爽快感、開放感を表現できたと思います。ぜひプレイしてみて下さい」（町口氏・談）

静かなる銃撃戦が熱い『サイレントスコープ』。

読者の主張
注目している若手クリエイターを教えて下さい。
クリエイターのことは良く知りませんが、どちらかというと「オモチャ」としてのゲームの楽しみ方を提示してくれる方に期待する。（千葉県　カベジマイサム）

平均台を一輪車で進む時の感じが理想

テレビゲーム黎明期からハードの性能向上と共に進化してきたドライブゲーム。このジャンルが目指すものは？

株式会社セガ・エンタープライゼス　第5ソフト研究開発部部長　佐々木建仁

業務用ドライブゲームを振り返ると、ナムコが果たしてきた役割は大きいように思います。エレメカ時代からF1を模した疑似3Dのドライブゲームを作ったり、他社が見下ろし型のドライブゲームを作っていた頃『ラリーX』なんてゲームを作ってましたしね。『ポールポジション』でラスタースクロール技術を使って3D視点を実現したのも、『ファイナルラップ』で通信対戦機能をつけたのも、『ウイニンググラン』で本格的な3Dポリゴン時代の幕を開けたのも、みんなナムコでした。特に『ウイニンググラン』の功績は大きいですよ。ドライブゲームの流れを3Dに変えましたからね。

もちろんセガにも『ハングオン』『アウトラン』という名作があり、一世を風靡しました。『アウトラン』はユーザーとして一番遊び込んだドライブゲームじゃないかなぁ。ギアガチャ（注）とかね。ナムコがシステム面で頑張っていた一方で、セガには派手なイメージがありました。かたやF1のようなポリゴンモデルを作っていた一方で、『アウトラン』ではカーステレオからBGMを流しながら、女の子を横に乗せてフェラーリを走らせていたわけですから。

その後、自分でもゲーム制作に係わるようになり、ナムコに入社して携わったプロジェクトが『リッジレーサー』でした。これは現場主導で作り込んでいったゲームだったんです。当時『シムドライブ』という、ユーノス・ロードスターでヨーロッパ風の道路を走る、シミュレーター指向のゲームがありました。次回作もその流れで進んでいたんですが、現場としてはみんな車好きだから、それだけでは満足できない部分があったんですよ。それで現場のスタッフでアイディア出しをして、夜の高速道路など、車好きが喜ぶシチュエーションをどんどん盛り込んでいったんです。

ただ、当時私の中で「明るくて楽しくなければナムコゲームじゃない」というこだわりもあったので、そこからあまり逸脱しないように、画面のデザインには気を使いました。車などには原色系のカラーを使って、コースも峠道の連続だけでなく、海岸沿いや市街地など、何かがあって開けて、というリズム感を大切にする。一番外せないと思ったのはトンネルですね。子供が一番喜ぶものってトンネルと橋じゃないですか。それにトンネルを出たら次にどんな風景があっても不自然じゃない。

本当は変なんですよ。サーキットくらいの広さの場所に、山があって海があって市街地があって、というのは。でもある程度ゲームっぽくすることで、逆に世界を強めてあげる。それを可愛らしくまとめすぎても、逆に遊んでいる側としては引いちゃいますから……。

他に『リッジレーサー』といえばドリフトが特徴ですが、あれも最初の企画にはありませんでした。風景ができあがっていく中で、今度はプログラマーが頑張って、車好きならこのドリフトはこたえられないはずだ、と作り込んでいったんです。

もっとも、このとき私は企画ではなく、あくまでデザイナーだったので、ひたすら絵を描いた思い出があります。なにしろ機材の関係でスキャナが使えなかった（笑）。CGツールなども、いわゆるフォトショップなどがなくて、シンプ

ギアガチャ：『アウトラン』のハイテクニックの一つ。ギアをハイ、ロー、ハイと入れるとタイヤからスモークが出て、ダートでもスピードが落ちなくなり、タイムを上げることができる（時間制限あり）。これをスタートでも使うと、さらに速く走ることができた。

ルなドット打ちのツールを使いました。いくら3Dポリゴンといっても、テクスチャーは全部2Dですからね。一つ一つドット絵で塗っていくしかない。それにリアルタイムCGといっても、そのままでは絵が安っぽいんですよ。それをごまかすために、陰影の部分を強調する絵を作って、ポリゴンに張り付けたりしました。なにしろ制作スタッフの数が少なかったから、私にとっては本当に大作でした。

また『リッジレーサー』には、あえて視点切り替え機能をつけませんでした。視点が切り替わって格段に面白さが増すのなら、つけたでしょうが、そういうわけでもない。むしろつけることで玩具っぽくなるのを懸念しました。『リッジレーサー』はゲームらしさを狙いながら、一方であまりゲームっぽく思われたくもなかった。矛盾しているんですが、3分間くらい遊んだ中では、すごくリアルなものを遊んだという、後味を残したかったんですね。

その後セガに移って『セガラリー』『セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ』『セガラリー2』とドライブゲームのディレクションをしてきたんですが……次はどうしようかな、というのが本音です。結局は家庭用にしても業務用にしても、ドライブゲームで使える情報装置って、ブラウン管とハンドルとスピーカーしかないんですよ。ムービングシステムも、あくまで補助的なものですからね。でも実際に人が車を運転している時に得られる情報って、それ以外にも沢山あります。だから車の挙動をリアルにしたり、パラメーターを複雑にすると、プレイヤーが得られる情報が少なすぎるので、かえってゲームが難しくなってしまうんですよ。

特に出しにくいのが恐怖感です。車を運転していて、3分間で10回以上ぶつけてしまう人って、そうはいないと思います。でもゲームではいくらリアルなものでも、簡単にコースアウトしてしまうんですね。ぶつけてしまうことへの恐怖感がない。私の持論では、それではダメだと思うんですよ。同様にシミュレーターが難しいと思っている人も多いですが、それはおかしいんです。ゲームのインターフェースを使ってリアルなものを作ろうと思っても、アウトプットが限られているから、ただ難しいだけになってるんだと思います。

それで、最近はかえってデフォルメしたような走行性能の方がいいのかな、と思うようにもなりました。実は『セガラリー』『ツーリングカー』と『セガラリー2』では、プログラムの方向性をがらっと変えたんです。体に重力を感じる部分などは、まだゲームでは再現しきれないと割り切って、変に走行性能を突き詰めるよりも、ラリーカーに乗っているような迫力や、気持ちよさだけを追求して作った方がいいんじゃないか。運転がある程度未熟な人でも、プロ並みの運転や景色が楽しめないと、面白くないんじゃないかと。

平均台の上を一輪車で進んでいく競技がありますね。まるで自分の体の一部のように、一輪車を操っている。私が今後作りたいドライブゲームも、そういうものなんです。自動車って1トンくらいあるのに、駐車場で寸止めする人っていますよね。工事現場などではパワーショベルで地面に字を書いたり、卵を割れないようにショベルで摘んだりする人もいます。こうした機械を自分の手足の延長線上のように操る感覚って、今のドライブゲームにはあまりにも希薄じゃないですか。でも、本当はそこを追求していかなくちゃいけない。それは走行性能をリアルにすることとは、また別のリアルです。

本当は画面とハンドルとスピーカー以外の、インターフェースの向上があればいいんですけどね。それができたとき、ドライブゲームも、もう一つ進化するんだと思います。それまでは、頭の中のリアルを追求したい。その意味では昔に比べてハードの表現能力も増して、できることも増えていますよ。ドライブゲームでもリアルな走り云々より、車の車体に外からの写り込みが入った途端にプレイヤーの感情移入度が増した。結構そんなもんじゃないかなぁ。(談)

佐々木建仁（ささき・けんじ）：（株）セガ第5ソフト研究開発部部長。株式会社ナムコで業務用『リッジレーサー』のデザイナーを勤めた後、セガに移籍し、『セガラリー1＆2』『セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ』『スターウォーズ・トリロジー』などの制作に携わる。

テレビゲーム温故知新

ZUNKOの冒険／四音の魔術師大いに語る

ナムコ小沢純子インタビュー

'80年代の黄金期に続々とリリースされたナムコのアーケードゲーム、そのスタッフロールには判で押したように「ZUNKO」のクレジットがあった。ゲーム批評、ZUNKOサウンドに迫る。

ニャ～ムコのワッペンでナムコに入社しました

ゲームフリークの攻略本スタイルをベースに「ミュージックマガジン」OR「レコードコレクターズ」をお手本として創刊された「ヒッポンスーパー」誌を経て、「ロッキング・オン」のテイストを参考にした「ハイパープレイステーション」誌の発刊に到り、ミュージシャンへのインタビューを模した「ゲームクリエイターインタビュー」という手法はたしかにゲーム誌に定着した。

しかしその対象となるのは、これまた当然のようにプロモーションに都合のいい作家先生ばかりであった。ビープ音やPSG音源を用いSEを含め四音という制限のなかでサウンドを作っていたクリエイターたちは「CD時代のインタビュー」に取り上げられる機会を逃しつづけてきたままだったのである。ナムコの小沢純子もまた、そのひとりだ。『ギャプラス』から『風のクロノア』に到るまで、小沢が「ゲームの音作り」という仕事を見失ったことなど一度もない。「いい曲を作るだけじゃだめ」と語るその姿勢は、小沢がナムコに入社して以来、ずうっと背筋が伸びたままにちがいないのだ。

「ピアノは3歳ごろから弾いていました。大学も音大、ピアノ科の専攻で。私がナムコに入ったのは、別にビデオゲームの音を作ろうと思ったからではないんです。そもそもナムコの名前を知ったのはマイクロマウス大会（注）でしたし(笑)。それでマッピーとかニャームコのファンになって、就職面接にもニャームコのワッペンを付けていったんですけど……スーツに(笑)。それが面接の方に気に入ってもらえたらしくて、入社できました。あと、バンド。私はジャズとかフュージョンが好きで、そのテのバンドを高校の時以来ずっとやってたんですけど、面接官をやってらしたデザインの部署の方がそれを聞いて『そうか。ちょうどウチのバンドのキーボードを探してたんだ』とおっしゃって。あやうくデザインに入れられるところだったんですよ！　仕事がいやというわけじゃなくて、私はぶきっちょですからね、ひやひやしましたよ。ゲームの音楽を作る仕事があるとは、そのとき初めて知りました」

読者の主張
注目している若手クリエイターを教えて下さい。

すみません。貴誌で勉強しているくらいですから、わからないです。実際、クリエイターの名前や会社名で買ったりすることはありませんので（反省）。（千葉県　由希）

あまりゲーム音楽にこだわってなかったんです

「初期のゲーム音楽はプログラマーが作っていたんですね。ドレミで入力するのではなく、周波数をうぃんうぃんうぃんとやるような。『ギャラクシアン』も『ひぅひぅひぅぴよよよよん』とか。『パックマン』もそうですよね、ああいう作曲はなかなか……楽譜には書けない。私が入社したときにはドレミが鳴って、発音数も八音に増えていましたが、その前に三音という時代がありましたから。でもね、ナムコは画期的だったんですよ。他社が矩形波や三角波、ホワイトノイズしか使っていないときに、任意波形と言って自分でシンセサイズした波形を出せるようになってたので。最初はどういう波形が気持ちいいかなんて全然わかんなかったです。試行錯誤ですよね。とにかく一周期の波形をいっぱい打ち込んで聴いてみることから始まって。会社に百万円くらいするアナログシンセがあったんですよ、それを使って自分で作ってオシロスコープを見て『こういう波形か……』と確認して。いまはもう、この音は鋸波形かな？　とかわかるようになりましたけどね。

音の使い方も個性がありますよね。当時ナムコで一緒にサウンドの仕事をしていた中潟さん（※現KAZe株式会社開発室長の中潟憲雄氏。ナムコ時代に『源平討魔伝』の音楽などを担当）は、単音で聴くときったない波形を使うんですよ。なんでこんな汚い音、というのを『いい音だね。ちょうだい』と言って私のところから持っていく。私はボツ波形のつもりになっているので『いいよ』って言ってあげるんですけど、彼はそれを入れることによって強烈なインパクトを出すんですよね。私はどうしても単音で聴いてきれいだなという音を使っちゃうから、全体がのっぺりしがちなんです。全部がきれいだと、個性が出なくなるんです。

会社に入ってからはプログラムも勉強して、サウンドドライバを作れるようにしました。そのほうが自分の望む表現ができるし。半年で最初のドライバを作ったのかな、それは業務用の『ドルアーガの塔』だったんですけど。最初はコインを1枚投入する毎に『ちゃんちゃらら～』と鳴らしていたんですけど、まどろっこしかったんで、連続投入した場合は（コイン投入の度に前の音をキャンセルして）『ちゃんちゃららちゃんちゃららちゃんちゃらら～』（※3回連続投入した場合）と鳴るように変えたんです。それも自分で作ったドライバだからすぐにできたんですね。隣にプログラマーがいて、わからなかったらすぐに聞ける環境だったから助かりました（笑）」

小沢のデビュー作は『ギャプラス』。『ギャラクシアン』の後継機種である縦スクロールのシューティングゲームだ。小沢は突如として逆スクロールを始めるこのゲームの四面に、ディミニッシュコード調に半音の上下動を繰り返すBGMを当てはめた。それはまさに敵の『逆襲』を感じさせる、楽曲を利用した演出の先駆けであったと言えるだろう。

小沢純子（おざわ・じゅんこ）
ナムコCS開発部係長。武蔵野音楽大学卒業後1983年ナムコ入社。以後業務用、家庭用のサウンド担当として多くのゲーム開発に携わる。代表作『ギャプラス』『ドルアーガの塔』『トイポップ』『ディグダグⅡ』『スカイキッド』『風のクロノア』など。「ZUNKO」のクレジットでも有名。

全日本マイクロマウス大会：マイクロマウス競技（迷路の中心にあるゴールまでいかに最短で到達するかを競う自律型ロボットの競技）を中心とした、各種ロボットの大会。ナムコが設立した（財）ニューテクノロジー振興財団が主催しており、'80年に開催以来、毎年1回開催され、今年は20回大会が11月に開催予定。

「それが珍しかったのかどうか。あまりゲーム音楽だからとかこだわってなかったので、珍しいですねと言われても『そうだったんですか』という感じなんですよ(笑)。自分でそうしたかったからやったのよ、という感じなので。思いつくままに。逆スクロールにするというところまでは企画の人が決めてました。ああいう曲にしたのは私のアイデアです。あのときはそうとう自由に作ってましたね。というか、単に私が新人だったので企画者の言うことを聞かないで作ってただけなのかも(笑)。

でも勝手にやってるって言っても、私は企画書を見てそれにいちばん合うのはなんだろうと考えて絞り出しているわけで(笑)。企画書とか絵とかを見て、イメージを膨らませてね。時代は新しいのか古いのか、そこは地球なのか異世界なのかとか、まず自分なりに世界観をイメージして。季節を考えたりとか、時間だったら朝かな夜かなとか。『ドルアーガ』のときは外れましたけどね。最初はドルアーガの絵を見て怖そうなやつだなと思ったんですけど、実際のゲーム画面ではくるくる回っていて、軽いやつに思えたんですよ。それで『こいつは強そうに見えて実は気の弱いやつなんだ』と解釈しまして、オズの魔法使いみたいな。ゲームデザインを担当された遠藤雅伸さんは『オズの魔法使い』のファンで、この頃はみんな『ウィザードリィ』やってたんですけど、『オズの魔法使い』の登場人物の名前を入れて遊んだりしていたので、私は『あ、そうだったのか』と勝手に納得しちゃって。いまはイシターのテーマって言われてる、一個手前の面のキラキラした曲をドルアーガのテーマにしてしまったんですよ。当然のごとく『何これ？　没！』と言われましたね」

絵と音とゲームが融合『ギャプラス』（写真はPS版）

まさに『ドラクエ』に先駆けて「面に曲を付ける」行為をしていたわけである。しかし『ドラクエ』以降、そしてCD化されて以降のゲームのサウンドは、安易に楽曲を流すだけで事足れりとしているものが多い。そもそもゲームはプレイヤーの操作あって成立するもの、様々なレスポンスを考慮に入れて設計されるべきではないのか。

「『ドルアーガ』は特にそうなんですけど、BGMだけ作ってるんじゃなくて、コインを入れたあとスタートボタンを押して、ゲームがスタートして次の面に行くという流れ、ゲームをやっているときのノリを大事にしようと思っていたんです。ウチの会社は外注で作曲家を雇うということをほとんどしないんですよね。それはサウンドでゲームの流れを演出しようという気持ちが強いからなんだと思うんです。隣にプログラマーが座っていて、常にゲームがあるという環境だからそういう作り方ができる。あ、スライム跳んだね、じゃあ跳んだときの音はこうしようか、と。本当にいい曲を作れる人が、只々いい曲を作っただけではだめだと思うんです。その人がそのゲームを好きになってくれて、たくさん遊んでから作ってくれれば、もちろんいいんでしょうけど。質を追求して、サウンドチームが楽曲とSEの分業になるのもわかるんですが……。いい曲ならばゲームの音としていいものかというとそれはちがいますから。あと、自分でもよく注意するんですけど、効果音が入ったうえで初めて全体の音が完成するから、曲だけで完成度が高いと失敗することもあるんです。そのバランスがすごく難しい。かえってBGMはのっぺりと作ったほうが、すごくよくなるときもあります」

「四音は俳句だね」に我が意を得た！

昔といまの両方を知る小沢にとって、ゲーム音楽はどう定義づけられているのだろうか。

読者の主張
注目している若手クリエイターを教えて下さい。
『せがれいじり』を考えた人（若手ですか？）　（栃木県　LUNA）

「よく映画音楽と比較されるじゃないですか、ゲーム音楽の未来って。映画の場合は与えられるものを受け止めればいいんだけれども、ゲームは体を動かさなければいけないじゃないですか、そこがちがうところだと思っていて。映画では、見終わったときにどこにどんなSEが使われていたのかがわからないくらい自然な音がいいとされているんですけど——全然合わない唄が最後にメインテーマで流れたりはしますけどね（笑）、ゲームの場合はプレイヤーがアクションを起こすわけだから、浮き上がってでも訴えるものがないといけないな、と感じるんです。

　今後は媒体がDVDになるということでサラウンドの研究もしてるんですけど、聴き手の場所によって聴こえ方が全く変わってしまったりとか、耳の形の違いでもって、みんなちがう方を向いて音に反応してたりしますからね、もうちょっと研究が進まないと難しいと思うんですけど。

『風のクロノア』ではPS版だけでなくWS版の音楽も担当した。「プアな環境で音楽を作るのも結構楽しくて好きなんです」

　でも、音づくりそのものは簡単になってますね。パソコンを知らなくてもシンセとシーケンサーさえ使えれば大丈夫だから。そのせいかどうか、最近はCDのゲームのほうが人気あるんですよ、サウンド担当者の募集なんか見ても。『プレイステーションやります！　……え？　スワンですか⁉』って言われちゃう（笑）。でも、やっぱり四音には四音なりの魅力があると思うんです。なんでもできるなかで表現しなさいというのと、四音だけで表現しなさいというのでは……いい曲は四音でもいい曲なわけで。同僚が『四音で作るのは俳句みたいだね』って言ったんですけど、まさにそうだなと思って。五七五で作るから劣っているのかというと全然そうではないですよね。俳句の世界ってありますよね、同じように四音の曲にだって世界を感じさせるものはある、そこをみんなが膨らませて感じてくれればいいと思うんです」

新旧差を超えた個性の自負

　最後に、いわゆる音ゲーについてどう思うかを訊ねた。

「いいな、と思ったのは『パラッパラッパー』ですね。ゲームもおもしろかったけど、あらかじめ3つの曲を同時に再生して、演奏の上手下手によってそれを切り替えていくというアイディアに感心しました。自分もこの技術は使っていますが、やられたって思いました。

　新しい世代の人に負けないように何かしているか、聞かれるけど、別に何もしていないんですね、これが。常に新しい人は出てくるし、ゲーム音楽も新しいセンスが必要です。だからいつも『負けちゃってもいいの』って答えます。」

　そう思える裏には、新旧差を超えた個性への自負があるようだ。

「『風のクロノア』のサウンドは何人かで作っているんですけど、ゲームをプレイした人が、小沢さんが入っているのかと思ってスタッフロールを見たらやっぱりあった、なんていう書き込みをネットでしていて。で、その人は本当に私のやってる曲を当てていたんですよ。これが合ってなかったら『何言ってやんでぇ』ということになるんですけどね。私の作ってるこの音が懐かしいとか言われて。ばれちゃうんですね。だから……結局変わってないんです。芸風は変わらない。小沢節は小沢節というか（笑）」

（聞き手・構成／後藤勝）

後藤 勝（ごとう・まさる）：特にゲーム批評読んでて思うんですけどぉ、プロフィールって書けば書くほど胡散臭いですよねぇ。ヘンなペンネームとかてめぇの「きょうの出来事」読まされてもおもしろかねーんだよ。後藤はヒッポンで編集、ハイパーでライターを経験した実在の人物。1970年東京生まれ。

手触り感覚に満ちている任天堂サウンドの秘密

ハードが進化する一方でサウンド面の進化がおろそかにはなっていないだろうか。「体感する音楽」の魅力を任天堂ゲームで振り返る。

体感する音楽の楽しさが減っている昨今

ゲーム音楽はグラフィック同様、ハードの進化によって大きな進歩を遂げてきた。にもかかわらず、その質は上がるどころか下がっている気がする。

ファミコン時代のPSG音源から、FM音源を経て、スーパーファミコンのPCM音源では、自然界の音を直接取り込んで再現できるようになった。『弟切草』で鳴った稲妻に驚いた人も多いのではないだろうか。そしてPS、SSの登場でCD—ROMの生音が使えるようになると、一般のアーティストが音楽制作に加わる例も格段に増えた。

だが、その一方で「インタラクティブなサウンド」……『ギャプラス』で敵が逆スクロールで攻撃してくる際の「ドンデンドンデン……」という半音の連続や、『ドラクエI』でダンジョンを降りていくに従って、オクターブが下がっていくBGM、『オトッキー』のシューティングをしながら即興音楽を演奏していく楽しさ……こうしたゲーム性と結びついた音楽の演出は、逆に薄まってはいないだろうか。ゲームと音の融合は、なにも「音ゲー」の専売特許ではないのに。

BGMに合わせてAボタンを押しませんでした？

こうした中で、一貫して「体感する音楽」を守り通しているのが、任天堂のサウンド制作だ。

ファミコンの『スーパーマリオ1』冒頭のBGMを覚えているだろうか。「チャチャッチャチャッチャチャッチャッ"ウー!"」という、あのフレーズだ。この「ウー!」という部分、改めてファミコンを遊んで聞き直してみると、確かにメロディの裏でリズムを刻んでいるものの、実はそれほど大きな音ではない。むしろユーザーがそのタイミングに合わせてAボタンを押し、「トゥイーン!」とジャンプ音をさせていた、そのイメージ音であることに気づかされる。この、思わずAボタンを押させてしまう音楽の作り方、ここにゲーム音楽の本質が隠されてはいないだろうか。

この「体感する音楽」はN64で弱まるどころか、むしろ強まっている。『スーパーマリオ64』冒頭、3Dスティックでマリオの鼻を引っ張ったり、顔をゆがませたり、ぐりぐりと悪戯できるデモがある。この時、マリオの顔だけでなく、音楽にも注目して欲しい。映像同様、音楽も楽しげだ。

音楽だって触ったりつねったりできる？

『ゼルダの伝説　時のオカリナ』

『ゼルダの伝説 時のオカリナ』近藤浩治氏に聞くゲーム音楽一問一答

Q1：『ゼルダの伝説 時のオカリナ』の音楽コンセプトと苦心された点を教えて下さい。

A1：『今回のゼルダ』のタイトルにオカリナという言葉が入ったときに、オカリナのメロディを一本の幹として音楽を構成しようと思いました。

オカリナの音程を5音としたこと、覚えやすいように3音の繰り返しにしたり、それをモチーフとして関連させた場面のBGMを作る、ボレロ、セレナーデなどのジャンルに沿った曲を作る等、たくさんのメロディをわかりやすく、また同じような物にならないよう区別させるのに苦労しました。

Q2：ゲーム音楽の現状についてお感じになられていること、またそれが『ゼルダ～』でどう生かされているか、教えて下さい。

A2：ゲーム音楽は他のジャンルの音楽と違い、ゲームをより楽しんでもらうためのBGMという役割に加え、インタラクティブなことができるといった点が特徴だと思います。簡単な例で言えば、残りタイムが少なくなったときに音楽のテンポを速くするといったようなことです。

『ゼルダの伝説 時のオカリナ』では、一番中心となるハイラル平原の曲で、1曲の中の構成が、プレイする度に違った展開になるようにしました。またその1曲の中でリンク（プレイヤー）が立ち止まっている時にはゆったりとした曲調に変わり、敵が近づいた時には緊張感のある曲調に変わります。プレイ時間も長くなるので、いかに飽きが来ず楽しめるか、またゲームに合わせて変化する音楽を考えました。

これからも、そのゲームに合わせたインタラクティブな音楽のアイディアを考えていきたいと思っています。

に至っては、この仕掛けがさらに顕著だ。このゲーム、タイトルに「時のオカリナ」と入ってるだけあって、ゲームの半分くらいは音楽ネタではないかと思われるくらい、音楽を使った遊びの仕掛けにあふれている。ゲーム中のオカリナで演奏できる、5音で構成される短いフレーズの曲目。これらは大仰になることなく、プレイヤーを優しくゼルダの世界に誘う。

さらに、BGMに引かれて進んでいくと迷路を突破できたり、ダンジョンの中でかすかに聞こえてくる音楽に引かれて進んでいくと秘密の通路が見つかったり、お姫様を抱えて放り投げたときに発する悲鳴がとても可愛らしかったり、そもそもオカリナで音楽を演奏すること自体が楽しかったりと、『ゼルダの伝説～』の音楽は、手触り感覚に満ちている。映像と同じように、音楽だって触ったりつねったりできるはずなのだ。

私たちは音楽というと、学校教育の影響からか、つい五線譜を思い浮かべてしまう。無意識のうちに音符が左から右に、上から下に流れていくものだと思いこんでしまう。

だけど、思いを手紙に記した時に、さまざまな気持ちがぽろぽろとこぼれ落ちることがあるのと同じように、五線譜にかけない音、体感する音の方が重要だったりすることが多い。任天堂のゲームを遊ぶと、そう感じるのだ。（編集者）

オカリナで「笑点」のテーマも吹けるとか

近藤浩治（こんどう・こうじ）：任天堂情報開発部所属。『マリオ』『ゼルダ』シリーズなど任天堂ゲームの主要サウンドを作曲。

テレビゲーム温故知新

今後も子供たちに楽しんでもらえるようなゲームを作っていきたいです。

カプコン稲船敬二インタビュー

このたびファミコン版『ロックマン』シリーズがプレイステーションにて発売されるという。今なぜ『ロックマン』なのか？　プロデューサーの稲船氏に、自身のゲーム観なども併せて聞いてみた。

子供たちが簡単に遊べるそれが重要なんです

まず、ファミコン版の『ロックマン』をプレイステーションに移植した経緯について話します。二年前に『ロックマン』発売十周年を記念して、イベントを開いたんです。そこでファミコン版の『ロックマン』を展示したんですが、それが予想以上に好評だったんですね。『ロックマン』の1が出た頃にはまだ生まれていないような子供たちが、一生懸命プレイしていたんです。彼らにとっては新作だったんでしょうね。それで、「ゲームの面白さというものは、変わらないんじゃないか」と思ったわけです。グラフィックなどは大幅に見劣りしますが、面白さの部分は大きく変わらないんじゃないかと。それを感じた時に「昔の『ロックマン』を現行ハードで動かしたい」と考えたわけです。

ですからPS版は、以前にシリーズをプレイされていたゲームファンと、まったく『ロックマン』を遊んだことのない子供たちの両方をターゲットにしています。

最近のアクションゲームは3Dのものが多いですが、3Dになるとどうしても複雑になるんですね。そうなると小学校中学年ぐらいにならないと遊べない。それ以下の子供たちには厳しいんです。それに比べ『ロックマン』シリーズは2Dですし、基本的にジャンプとショットとレバー左右だけで遊べるゲームですから、適当にやってても先に進めるんですね。そうした「子供たちが簡単に出来る」っていう部分が実は重要なんじゃないかと考えています。

今見ると実にシンプルなＦＣ版『ロックマン』（写真は『３』）。

アクションゲームには今後もこだわっていきたい

個人的には、今後もアクションゲームを作り続けてたいですね。初めて本格的に遊んだテレビゲームが『スーパーマリオ』でしたし、初めて作ったゲームが『ロックマン』ですから、やはりアクションにはこだわっていきたいです。

読者の主張
注目している若手クリエイターを教えて下さい。

名前まで知らないからなぁ。「バストアムーブ」、「ABE A GOGO!」、一連の「ヤルドラ」シリーズ、「DDR」なんかを作った人に注目したい。（埼玉県　風俗批評）

しかし、昔のようにただ面白いアクションを作ればいい、という状況ではなくなってきているのも事実です。今はゲームの容量が増えて、ゲーム性以外の部分で面白さを提供することが可能になりましたから。まあ、それは自然な流れなのかなぁとも思うんですが、やはり昔からアクションゲームを作ってきた人間にとっては悲しいですね。ですから、過去のアクションゲームのテイストを残しつつ、今の時代にあった新しい作品を作っていかなければと考えています。まったく新しいゲームで遊んでるんだけど、ふと昔のゲームの面白さを思い出す、という感じの作品を目指したいですね。

正直言うと、「アクションゲームなんて、もうダメだ」と真剣に思った時期があるんです。そんな時に僕を思いとどまらせてくれたのが、近所のガキ……いや子供たちです。ウチに小さい子供がいるんで、けっこう近くの子供たちが「『ロックマン』やらしてー！」って遊びにくるんです。そんな子供たちが、一生懸命プレイする姿を見て、「まだまだアクションゲームを作っていかねば」という思いに駆られたんです。先に述べた十周年イベントでもそうでしたが、やはり実際に子供たちが楽しそうにプレイしているのを見ると、大変励まされますね。彼らをガッカリさせないためにも、良いアクションゲームを作っていきたいです。

「カプコンという会社は幅広い層に向けてゲームを作ってるな」というイメージを持ってもらいたいんですね。そういう意味で、低年齢層向けのソフトって大事だと思うんです。やはり今後も子供たちに楽しんでもらえるようなゲームを作っていきたいですね。今現在『鬼武者』のプロデュースもやってますが、子供向けが出来てこそ大人向けも作れるかなと。三上（真司氏。『バイオ』シリーズのプロデューサー）もかつては『アラジン』とか作ってましたからね（笑）。

「いままで作った作品の中で、一番印象に残っているゲームはなんですか？」と聞かれれば、やはり『ロックマン』になるでしょうね。もう十年以上も作ってますから、『ロックマン』シリーズと共に成長してきたと言ってもいいでしょうね。今後も『ロックマン』と共に成長していきたいです。（談）

稲船敬二（いなふね・けいじ）
昭和62年、㈱カプコン入社。入社してすぐにキャラクターデザイナーとして『ロックマン』に参加。その後、ほぼすべての『ロックマン』関係タイトルに関わる。現在、『ロックマン』タイトルの他、『鬼武者』のプロデュースも担当。三歳になる一児のパパでもある。

PS版『ロックマン』シリーズ

'87年～'93年の間に発売されたファミコン版『ロックマン』シリーズ6作が、プレイステーションで発売される。第1作『ロックマン』の'99年8月5日発売を皮切りに順次リリース予定。

「ファミコン版の処理落ちやチラツキなどもわざわざ忠実に再現しました（笑）。もちろん処理落ち・チラツキなしで遊ぶモードもあります。当初はシリーズ6本を1枚に入れる案もありましたが、『ロックマン2』だけを買う、といった選択が出来るようにと単体で出すことにしました。また2800円という価格についてですが、1500円にするようなタイトルではないと思いますし、ベスト版と同じ価格が適切だと考えたからです」（稲船氏・談）

プレイステーション版『ロックマン』の画面。

テレビゲーム温故知新

株式会社ニュー　インタビュー

「あくまでゲームとしての面白さにこだわりました」……『ちっぽけラルフ』に込められた制作者の思いとは

「2D横スクロールアクションのラストチャンスか!?」と言われた『ちっぽけラルフの大冒険』。この「温故知新」的な作品を制作した㈱ニューに聞いた。

『ちっぽけラルフの大冒険』(以下ラルフ)は、昔ながらのジャンプアクションゲームを踏襲したシンプルな2Dの作品である。正直に言えば、やや時代遅れの感があるゲームだが、実際にプレイしてみると、細部にまで作り手のこだわりが感じられる実に小気味良い作品であった。「久しぶりに良質のジャンプアクションで遊んだな」という思いを抱かされた。

今回の特集のテーマ「温故知新」的でもあるこの作品を制作した㈱ニューの方々にお話を伺った。

「『ラルフ』の一番大きなコンセプトは『ちゃんとしたアクションゲームを作ろう』でした」と語るのは、『ラルフ』のゲームデザイン・メイングラフィックを担当した青柳龍太氏。

「『ラルフ』の制作が始まったのは、'91年なんです。当時、すでにジャンプアクションゲームのパワーが落ちてきていたんですが、そこであえてアクションゲームに挑戦したかったんです。2Dのアクションゲームが持っている良さを、思いっきり詰め込んだ作品にしようという意気込みでしたね。アクションゲームと一口に言っても様々な種類がありますが、そうしたいろんなゲームの『あ、これは面白いな』と思った部分を集めた結果、『ラルフ』のゲームシステムが出来上がったんです。本当にいろんな作品に影響を受けているんですが、感覚的に近いのは『ワンダーボーイ』(注1)ですね。ジャンプに慣性が利いている部分ですとか。他に『ラスタンサーガ』(注2)のように兜割りができたり。あとは『カルテット』(注3)に非常に影響を受けたんです。見た目には感じられないですが、スピーディーな展開や、パターン作りの美しさなど、非常に意識しました」

古くからのゲームマニアである青柳氏のアクションゲーム観が『ラルフ』には色濃く反映されているという。

青柳氏がアーケードでアクションゲームをプレイしていた時から、かなりの時が経過し、ユーザーのゲーム嗜好も大きく変わった。今の市場に合わせ、難易度を下げる措置などは取らなかったのかと尋ねると……。

「難易度に関してですが、アクションゲームって、もともと人を選んでしまう部分があると思うんです。誰でも遊べるようにしてし

読者の主張
注目している若手クリエイターを教えて下さい。
田尻智…すいません。「若手」ですよね。でも他に「若い」人を知らないの。(岡山県　たう)

まうと、アクション本来のシビアな面白さが存在しなくなるというか。シビアな部分を乗り越えたところにある快感を追求したかったので、その線はどうしても譲れなかったですね」

という答えが返ってきた。ゲーム作りに対し妥協を許さない、職人のような気概が青柳氏からは感じられた。

続いて、『ラルフ』のプロデューサーである山木勝義氏にお話を伺った。山木氏もやはりアクションゲームというジャンルにこだわりがあったという。

「アクションゲームは簡単に作れると思うんですけど、本当に面白いものを作ろうとなると難しい。難易度やゲームバランスなど、かなり微妙な部分までしっかり作らないといけないですからね。最初は誰でも遊べるぐらい簡単で、遊びながらテクニックなどを覚えて上達していって、最後まで進むにはそれなりの知識とテクニックが必要になる、というスムーズな流れができるよう気を付けて作りました」

左：青柳龍太氏、右：山木勝義氏

また、『ラルフ』をプレイして感じるのは、非常に「点数稼ぎを意識した作り」をしていることだ。点数を競うゲームは、最近ではアーケードでもあまり見かけなくなったというのに、コンシューマゲームでここまで点数稼ぎにこだわった理由はなんだろうか。

「『点数を競う』というのはある意味ゲームの基本ですよね。点数をどんどん上げていく気持ち良さというのは昔から変わらないと思うんです。最近ではアーケードゲームでも点数を競うゲームが少なくなってきていますが、今回はあえてその部分にこだわりました。一度クリアしても、点数を上げるために何度でもプレイできますしね」（山木氏）

また、「こだわりに関していえば、『2Dゲーム』という部分にも相当こだわりました」と山木氏は語る。

「ゲーム性に合った表現方法が絶対にあると思いますので、2Dであるべきゲームを3Dで出す必要はないと思います。2Dでしか味わえない感覚や面白さがありますよね。例えば1ドット単位の微妙なところで行けるか行けないかという部分。そういう2Dならではの面白さを追求しました」（山木氏）

「ところが」と青柳氏、「2Dのゲームというだけで、古くさいと思われちゃうんですよ。2Dは2Dで手間や技術が必要なんです。今となってはもう職人芸ですからね。でもそうした部分はなかなか理解されない。『何で3Dじゃないの？　2Dなんて手抜きだよね』とまで言われちゃう。悲しいですね」と苦笑する。

「この作品で一番時間がかかったのは、実はドット絵の制作なんです。普通の会社だとマンパワーでやっちゃうんでしょうけど、我々は少人数なので、とにかく大変でした。ウチのような小さい会社では作ってはいけなかったのでは、とも思ってます。そういう意味で『ラルフ』は、私たちにとっては超大作なんです」（青柳氏）

点数稼ぎ、そして2D。昔ながらのゲームの良さにこだわった結果が、「古くさい」の一言で片づけられてしまうのは、制作者にとって非常に心外だろう。青柳氏の「超大作なんです」という言葉には、そうした風潮への反発がこめられていたように思えた。

面白いからこそゲームなんだ

グラフィック過多のゲームが市場に溢れる昨今、昔ながらのゲーム性重視の作品をリリースすることに躊躇はなかったのか？

「やはりゲームはゲーム性あってこそ、ですから」と青柳氏。

「ゲームの表現力が広がって、各メーカーがいろんな方向性を目

注１：『ワンダーボーイ』'86年／セガ／アーケード……シンプルな横スクロールアクションゲームで、幅広い層に支持された作品。後に『モンスターランド』『モンスターレア』といった続編も制作された。
注２：『ラスタンサーガ』'87年／タイトー／アーケード……横スクロール中心のファンタジー風アクションゲーム。本作品の剣を振るアクション等が『ラルフ』に影響を与えた。
注３：『カルテット』'86年／セガ／アーケード……４人同時プレイ可能なアクションゲーム。残機制ではなく体力制なのが特徴。軽快なＢＧＭや鮮やかなグラフィックも印象的だった。

指すのは、それはそれで良いことだと思います。ただ、本当に大事なところを忘れずに作って欲しい、というのはありますね。それは、『ゲームは、面白いからこそゲームなんだ』ということです。ソフトとユーザーとの駆け引きから生まれる面白さ、つまりゲーム性ですね。この部分をしっかり作っていかないといけないんじゃないかと個人的に考えています。もちろん環境ソフト的な作品があってもいいと思うんですけど、皆が皆その方向に進むのは、非常に危険なことなのではないでしょうか。そういった意味で、『ラルフ』は非常に問題提起的なソフトだと思います」（青柳氏）

㈱ニュー代表取締役社長　成島康之氏

他と同じことをやるなら ニューは必要ない

「普通の会社だったら、『ラルフ』のように一つの作品をこんなに長く作りこむことは出来ないでしょう。やはり社長である成島が寛大だったから出来たと思います」

と青柳氏は言って、横に座っていた人物に目をやった。成島康之氏。㈱ニューの代表取締役社長である。氏の決断がなければ『ラルフ』は世に出なかった。青柳氏を始めとするクリエイターたちの思いを、氏はどのように受け止めたのか。

「他の会社でやっていることと同じことをやるんだったら、ニューなんていらないですよ。他の会社に入って働けばいいんですから。わざわざ会社を作ってやるんなら、独自のカラーを出さなければいけないと思うんです。寛大とか言われますけど、独自のカラーを出すために自然とそうなったんですよ」

ニューといえば思い出されるのが『ボクサーズロード』。'95年に発売されたこの作品は、3Dならではのスポーツゲームとしてスマッシュヒットとなった。そうしたヒット作が出れば、バージョンアップ版や続編などがリリースされるのがゲーム業界の通例のようになってきている。しかし、ニューが『ボクサーズロード2』を出すことはなかった。

「『ボクサーズロード2』を出さなかった理由ですか？　『ラルフ』を作っていたからです」

成島氏は語る。

「いや、他の会社の方から散々言われましたよ。『なんで続編を出さないんだ。ビジネスとして間違っている』ですとか。今、ゲーム制作には億単位の資金がかかりますよね。そうなるとなかなかチャレンジが出来なくなって、ついつい続編や売れ線ものに走ってしまう。それではゲームの幅が狭くなってしまうと思うんです」

成島氏が語るように、今ゲームを作るのは非常に難しい。大手でさえそうなのだから、小さいソフトメーカーは尚更だろう。そうした状況でも、ニューはゲームを作り続けるという。その前向きな姿勢の裏には、「ゲームが好きだから」「面白いゲームを作りたい」という、非常に当たり前な、それでいて今の時代には忘れられがちな「ゲームクリエイトの原点」が確固として存在しているように思えた。

最後に、成島氏のコメントをインタビューのまとめとしたい。

「正直言って、あまり商品戦略とか考えていないんですよ。ニューの開発ラインは現在一本しかなくて、考えてもあまり意味がない。それより良い作品を作って上手にアピールすることが大事ですね。やはり、ビジネス的なことは経営者に任せて、クリエイターの人々には伸び伸びと作品を作って欲しいですね。商品と作品とのバランスを上手く取って、さらに独自のカラーを出していくのが私の理想です」

（聞き手・構成／編集部）

読者の主張
注目している若手クリエイターを教えて下さい。

若手かどうかわからないけど、田尻智さんと松浦雅也さん。宮本茂さんを超えることができるでしょうか？　（静岡県　K@ZU）

注目の新作 ソフト批評 1

ちっぽけラルフの大冒険

過去のゲームへのオマージュだけに終わらない、強烈なアンチテーゼ的作品

古臭さ漂う2Dアクション『ちっぽけラルフの大冒険』だが、制作者の意気込みを感じさせる良質の作品だった。

角田秀明　プレイ時間：20時間

「これはSFCのゲーム？」と思わせるほどの昔臭さ漂う2Dグラフィックが見る者に強烈なインパクトを与えるゲーム……『ちっぽけラルフの大冒険』は、『スーパーマリオブラザーズ』シリーズなどに代表される、ジャンプを駆使してゴールを目指すジャンプアクション系のゲームだ。

なぜ、今更こんなゲームを、と思われる方がいらっしゃるかもしれないが、本作品は、近年のゲームではなかなか味わうことのできない魅力に溢れた傑作なのだ。

ジャンプアクション系のゲームで、もっとも重要な事柄が、キャラクターの操作感覚だ。RPGやSLGとは異なり、リアルタイムにゲームが展開していくこの手のゲームは、キャラクターの操作感覚の善し悪しがゲームの面白さを決めるといっても過言ではないだろう。その点、本作品はキャラクターが移動する速度やジャンプの感覚などが、非常に小気味良いように調整されている。操作系も、方向キー＋2ボタンとシンプルにまとめられているので、誰でもすぐに操作に馴染むことができる。これらが本作品に「快適さ」を生んでいるのだ。

写真には映らない面白さがあるから。

また、敵やアイテムの配置、マップの形状などの、ステージの構成要素が非常に良く練り込まれて作られている点にも好感が持てる。敵の配置やアイテムの出現パターン、各ステージの仕掛けなどの様々なオブジェクトは、過去に発表された作品で見かけたものが多数登場する。しかし、そのどれもが単に配置されているわけではなく、主人公の移動速度やジャンプ力といった性能から計算しつくされ、ステージの仕掛けひとつひとつが丁寧に作り込まれている。その結果、本作品は単なる過去の作品の模倣に終わっておらず、『ちっぽけラルフの大冒険』という独特の作品を形成しているのだ。

CG画面や音楽など、ゲームの本質とはベクトルの異なる点での作り込みのみを感じさせる作品が多くなってきた昨今、本作品のような制作者の気概を感じさせる作品は、過去の作品へのオマージュという位置づけ以上に、今の作品への強烈なアンチテーゼとなっていると思うのだが、いかがだろうか？

PROFILE

角田秀明（つのだ・ひであき）

アーケードを中心に全ジャンルをプレイする雑食ライター。好きなジャンプアクションは『スーパーマリオブラザーズ』『源平討魔伝』『魔界村』『パックランド』。どの作品も『ラルフ』の原型といえる要素を持つ秀作です。

関連作品

パックランド(ACG)

メーカー：ナムコ／機種：アーケード／発売年度：'84年

パックマンを3つのボタンで操作してゴールを目指すジャンプアクション。『ラルフ』でフルーツが空中に出現するのは、『パックランド』をイメージしたものだろうか。

ちっぽけラルフの大冒険(ACG)　メーカー：ニュー／機種：プレイステーション／価格：¥4,800／発売日：'99年6月3日

RPGとは作り手とプレイヤーの競作活動

新作『俺の屍を越えてゆけ』でヒットを放った桝田省治氏。作り手の顔が見える数少ない開発者である同氏にRPGへの思いを綴って貰った。

㈲マーズ代表取締役　桝田省治

ジャングルジムを怪獣の島に変えたヤツもいた

RPGとは「～になって遊ぶこと」。平たく言えば、要するに「～ごっこ」だと僕は理解している。

ちょっと子供の頃を思い出してほしい。男の子が新聞を丸めれば、そこには光り輝く伝説の剣が現れた。女の子ならビニールシートを広げるだけで、ケーキ屋からベルサイユ宮殿まで一瞬で建てる魔法が使えたはずだ。

さらにそこでは気の利いた設定をその場で作れるウソつきの子供が人気者だった。彼はジャングルジムを怪獣の島に変えた。足で地面に線を引くだけで、最新鋭の地球防衛軍基地を見せてくれたこともある。そして少なくともその時、そこに遊ぶ僕たちにとっては怪獣の島も地球防衛軍基地もホンモノとして確かに存在したのである。

これを一般に想像力、あるいは創造力と言う。

Dの文字を見ただけで膝が震えたこともある

過去のRPG、たとえば『ウイザードリィ』や『ローグ』。ファミコンの『ドラクエⅠ』あたりもそろそろこのカテゴリーに分類してもいいかもしれない。それらは見た目の点ではポリゴンやムービー全盛の現在のRPGに比べ明らかに劣る。なにしろダンジョンの壁は2本の線、モンスターや自キャラは「@」とか「G」の文字だったりした。もちろん世界のすべてはモノクロだ。

それこそ丸めた新聞を伝説の剣に変換するのと同程度の想像力をプレイヤーに要求した。積極的にイメージを補完しなければ、そこに「勇者ごっこ」は成立しなかった。プレイヤーの数だけドラマが生まれたと言われるのはこのためだ。当時のRPGはイメージを喚起させるためのおそまつなツールだったと言ってもいい。

しかし郷愁によって記憶がいくぶん美化されていることを差し引いても、それら過去の遺物には今どきのRPGよりも強いドキドキワクワク、つまり冒険譚があったように思う。僕の中ではただの2本の線は血塗られた遺跡の壁に、小さな「D」の文字は体長20メートルのドラゴンに感じられたからだ。

もちろんこれらの単純な画面表示は意図された演出ではない。当時のマシン性能ではやりたくてもそれ以上できなかったということに過ぎない。それだけのことだ。

そして十数年が経過。マシン性能は文字通りの意味で桁違いに向上した。グラフィックも格段に美麗になったし、それなりのストーリーまで付いた。たいへんけっこうなことである。どちらが欲しいと百人に問えばヘソまがりな1名を除いて、残り全員が現在のマシンと現在のRPGと答えるに決まっている。

かく言う僕だってそうだ。今さらあの貧相な画面で遊ぶのはたぶん苦痛だ。

が、先にも書いた通り、マシン性能に反比例するかのごとく、日々ドキドキワクワク感が減少しているように僕には感じられる。正直なところ理由はよくわからない。とりあえず仮説を考えてみた。

一国と引き換えても後悔しないほどのスゲ～美人

仮説。「描写が細かくなればなるほど、想像の入り込む余地がなくなる」説。しょぼいグラフィックのゲームの開発担当者が苦し紛れに言い出しそうな話だ。とりあえず言い訳を聞こう。

たとえば「一国と引き換えても後悔しないほどのスゲ～美人」と書けば、実はこれを読んでいるほぼ全員の思い浮かべる顔は違う。おそらくはこれを書いている僕の脳裏に描いている絶世の美女とも似ても似つかない（ちなみに僕が想像していたのは30年ほど前の加賀まり子さんだ。どう、合ってた？）。違うにもかかわらず小説では事足りてしまう。逆にこの美人を特定の女優などに固定すると異を唱える人が必ず出る。

がしかしだ。よくできた映画では「一国と引き換えても後悔しないほどのスゲ～美人」という設定で、特定の女優が演じているにもかかわらず、誰も文句をつけないことが往々にしてある。その女優が一般の日本人にとって、美人にはとても思えない顔立ちであった場合ですらたいした問題ではない。

その映画にはそのウソを成立させる記号が満ちあふれているからだ。観客が自主的にだまされたがる環境作りに成功していると言い換えてもいい。

昨今の映画はゲームと同様、映像の処理技術には目を見張るものがある。ティラノは走る、タイタニックは沈む、スペースシップは落ちてくる…、やりたい放題だ。でもこれらの大スペクタクル映像も結局はイメージ喚起用のツールだ。ほんの少し大掛かりになっただけだ。最終的には観客の想像力がホンモノにしていることになんら変わりはない。なにしろ白い布に光を当てているだけだ。昔の寂しい画面表示のRPGや丸めた新聞紙でできた伝説の剣と本質は同じだ。

RPGにはプレイヤーという共犯者が必要不可欠

スペースが残り少なくなってきた。それらしく、かつ前向きっぽいまとめに入る。

ゲーム開発者は冒頭に書いたジャングルジムを怪獣の島に変えてみせたウソつきの子供の役回りでいいと僕は思う。RPGにおいてゲームデザイナーは神にも等しいと何かで読んだ記憶がある。大きな勘違いだ。

どれだけ技術が向上しようと、RPGの行き着く先は「～ごっこ」の延長線上だ。だからそれだけではどこまで行っても決してホンモノにはなりえない。そのウソが本物として機能するには、その趣向に同調する共犯者が常に必要となる。つまりプレイヤーとその想像力だ。

きれいなグラフィックは確かに直接的に売上に貢献する。ゲームは商品であり、趣味や奉仕として制作されているわけではない。そこに力点を置くのは当然の論理だ。でもせめてその半分でいい。同じだますなら、ゲームの中でプレイヤーをだますほうへ労力をまわしてほしい。何度も言うがプレイヤーがその気になってくれなければ、決して新聞紙は伝説の剣には変わらない。

最新の技術や方法論を惜しみなくつぎ込んだ、壮大なる「～ごっこ」。RPGはエンターテイメントとして、もっと広がり、もっとエキサイティングになるはずだ。

ついでだから断っておく。だからと言って僕のかかわったRPGを見習えとは口が裂けても言わない。見た目を犠牲にしてまでおもしろさを追求するのは、商品として本末転倒であり致命的な欠陥ですらある。それに毎度ゲームはおもしろいが画面が古臭いとかショボイとか、けなされ続けるのは精神衛生上、誠によろしくない。僕は意外と小心者なのである（笑）。

桝田省治（ますだ・しょうじ）：ゲームデザイナー。有限会社マーズ代表取締役。広告代理店に在籍中『桃太郎伝説』に係わって以来、多くの作品に携わる。デザイナーとしては『天外魔境Ⅱ』でデビュー。代表作『リンダキューブ』『ネクストキング～恋の千年王国～』『俺の屍を越えてゆけ』。

『FANFUN』のシンプルさに目からウロコが落ちた日のこと

ファミコンすらない時代、開発者は面白いモノに敏感だった。あの頃の熱い思いは、今もなお残っているだろうか。I／Oポートを介してモーターを制御した頃のワクワク感は、今も息づいているだろうか……。

高橋ピョン太

すでに時代遅れのマシンでコンテストに優勝

かのエニックスが、『ゲームホビープログラムコンテスト』という一般公募のコンテストを開催していたことがあるのは、ご存じでしょうか？　1982年のころの話なのですが、その第1回コンテスト受賞者の中には、『ドラゴンクエスト』シリーズでおなじみの堀井雄二氏、チュンソフトの社長である中村光一氏、強いアルゴリズムを持つオセロ・将棋で有名な森田和郎氏らをはじめとする、現在も大物として業界に君臨する著名な方々が応募していたことでも有名なコンテストです。

コンテストの公募がはじまった1981、2年のころというと、まだファミコン等の、いわゆるコンシューマーと呼ばれるハードはなく、コンピューターゲームといえばパソコン（マイコン）が主流だった時代です。パソコンの機種でいうと、NECのPC－6001やPC－8801、富士通のFM－8、FM－7、シャープはX1、MZ－80Bといったあたりが売れていました。で、コンテスト受賞作品は1983年の2月に一斉に発売になりましたが、その質の高さで、あっという間に世間でも評判になりました。しかも、受賞した作者たちは、みるみるうちに有名になり、そしてお金持ちになりましたからね。うらやましい限りです……。今回は、そんな時代のお話です。

さてさて、私が今回取りあげたいのは、エニックスの第2回ゲームホビープログラムコンテストで大賞を受賞した『FANFUN』というゲームです。こいつは私の人生の中でもちょっとした事件でした（ちょい大袈裟かな？）。でも、はっきりいってこいつには目からウロコが落ちましたからね。

第2回の受賞作品は、1983年の10月に発売されていますが、大賞を取った『FANFUN』というゲームは、対応機種が、なんとすでに枯れつつあったNECのPC－8001というパソコンでした。こいつには驚かされましたね。つまりこれはどういうことかといいますと、プレイステーション、NINTENDO64全盛の時代に、スーパーファミコン版のゲームを堂々と発表、発売するという感じなんですよ。いやー、応募するほうも応募するほうだけど、大賞にするほうもするほうだ、と思ったのが最初の感想でした。

当時の主流であったパソコンはPC－8801。画面解像度が、640×200ドットで、カラー8色表示。これでも当時は最先端に近いスペックですが、なんとPC－8001は160×100しかなく、しかもカラーは8色。おまけにメモリーは標準で16キロバイトですよ。間違いじゃありません、キロバイトです。16キロバイトじゃあ、「あ～」って

読者の主張
注目している若手クリエイターを教えて下さい。

少なくともアトラスの皆さんとラブデリックの皆さんとクエストの皆さんとスティングの皆さんには注目してます。（東京都　あくまで絵師カオルノ）

声をサンプリングしたら、それだけで終わっちゃいそうな、容量ですからね。もっともPC—8801でも64キロバイトしかないんですけど。前置きが長くなりましたが、つまりPC—8001は、そういうような、少々スペック的には過渡期のパソコンだったんですよ。で、コンテスト大賞がPC—8001の『FANFUN』。ようするに何が言いたいのかといいますと、『FANFUN』登場以前のゲームというのが、絵だけがやたらに凝っているとか、音が相当いいだとか……、それはそれなりにユーザーとしても楽しかったのは事実なんですが、なんか違うよなぁという、感じだったんですね。

作者は宮田康宏。以下パッケージのプロフィールを転載。「昭和39年生まれ。愛知県出身。現在同県に在住。大学1年生です。マイコン歴は5年。画面を飽きさせない工夫をしています。風船のなめらかな動きと、重量感の変化をつけ、臨場感のあるゲームを作ります」

『FANFUN』は、次々に生まれてくる風船を、地面に落とさないよう下からファンであおぎ、すべての風船をゴールに運ぶ、というシンプルなルール。しかも、おおつぶの粗いドット絵なんだけど、風船には顔があって、表情がいいわ、ふわふわ感はリアルだわ、動きがとにかく速いわ……、つまり解像度の悪さをすべてセンスでカバーしているんですよ。しかも、ゲームも楽しい。ゴールに一定数の風船を入れればその面はクリアなんだけど、面が進むにつれ、ファンの風をさえぎる障害物などがふえたり、風船が一度にたくさん出てくるようになったりと難易度があがる。しかし構成は、いたってシンプルというポリシーは変わらない。作者が、当時どのような意図で、PC—8001でコンテストに応募したのか不明だけど、その粗いドットに対して表情豊かなアニメーションという相反するような作りには、感動すら覚えました。いやー、本当にやられましたよ。こんな手があったか、という感じでした。まぁ、エニックスの審査員の方々も同様な気持ちだったのでしょう。そうでなければ、大賞にはならないでしょうね。ほかにもいい作品がいっぱいありましたしね……。

というわけで、歴史は繰り返されるという格言(?)が正しいとするならば、今、このゲーム業界に必要なのは、『FANFUN』のようなゲームではないのでしょうか？　CGがすごいとか、豪華声優うんぬんといったような売り文句を並べたところで、そういう刺激はエスカレートするいっぽうですからね。多くのソフトハウスが、最近はソフトが売れなくなったと嘆いていることも少なくない昨今、そういう刺激が麻痺しつつあるゲームユーザーに対し、現状の方向性でゲームを提供していくのは、それこそ相当の力がないと太刀打ちできないのは、当たり前ではないだろうか。はっきり言って物量勝負しかないではないか……。

そういうCGばりばりのゲームを否定するわけではないが、そろそろ限界が見えてきている、と思うのですが、いかがでしょうか？　もっと新しいモノ、もっとシンプルなモノを追求するべき時代に来ているのに、みんながみんな同じ方向を向いているような気がします。あの時代、新しいモノに対して、ゲームクリエイターはもっと敏感に反応していたはずです。コンピューターで新しいタイプのエンターテイメントが作りたかった人たちは、今、どこに行っちゃってるのでしょうか。コンピューターで映画をめざしても、めざしている間は映画を越えることはできないのではないでしょうか。そろそろ『FANFUN』の時代だと思うのですが……。

高橋ピョン太：1961年、東京下町の大工のせがれとして生まれる。親が期待する大工の跡取りの道を早々と裏切り、1980年からゲームデザイナーとして活動開始。のちに『ログイン』のプログラマー兼編集者となり、編集長を勤めた。現在は、ネットワークコンテンツ開発に従事する。

FANFUN (ACG)

メーカー：エニックス／機種：PC-8001・MKⅡ・PC-8801・MKⅡ／価格：¥3,800／発売日：'83年10月

ゲーム批評執筆陣が語る

俺が愛して燃えた心のゲーム

過去の名作について考えるのもまた温故知新なり。しかし、ただ一般的な名作じゃあ面白くない。ということで、ゲーム批評執筆陣にクエスチョン。「あなたの心に残る個人的名作はなんですか？」

シャドウラン

メーカー：データイースト／
機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800／
発売日：'94年3月25日

サイバーパンクとファンタジーの有機的結合。

今でも忘れられないゲーム。それはサイバーパンクをテーマにしたアクションRPG『シャドウラン』だ。

謎の組織に射殺されたハッカーの主人公が犬の精霊の力で復活。だが、復活のショックで記憶を失い自分を殺した犯人を覚えていない。わずかな記憶を頼りに犯人を追い求める。

『マリオ』のような世界観しかない当時の家庭用ゲームで、この作品の放つ輝きは魅せられる物だった。

恐ろしく難易度の高いアクションの戦闘、罠を回避しながらデータベースに進入するハッキングなど、気を抜けば即死の緊張感が付きまとう。確かに難しいゲームだが理不尽な死はない。「すべては自分の責任」と自覚させる厳しい父のような作品だ。

（大和田信）

スーパーストリートファイターII

メーカー：カプコン／
機種：アーケード／発売年度：'93年

「X」で烈空脚を覚えるわけですな。

どうやら世間一般、そしてゲーム批評編集部では『スパIIX』がシリーズの中で一番評価が高いようですが、これは全くもって許せませんなあ。もちろん最高傑作はこれ、『スーパーストリートファイターII』！

ゲーム内容はと言いますと実に初代『ストII』らしく、「間合いを見切って足払い」などが超重要とシブさ満点。その上投げハメで死亡、めくりジャンプから気絶連続技で即死、飛び道具連打で鳥カゴになり緩慢な死などなど、バランス面でも非情な作りで好感が持てます。フェイロン使いの知り合いは僕がヨガファイアを撃つたび「またハメが飛んできたよ～」と喜んでくれたものです。これぞ真の『ストII』ですな！

（高須恵一郎）

戦闘国家－改－

メーカー：ソリトンソフトウェア/SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年4月11日

リアルなストーリーはシリーズ最強！

いわゆる『大戦略』タイプの現代戦シミュレーションだが、丁寧に作りこまれた快作。独特の自動反撃システムと小賢しい思考ルーチンが噛み合い、キャンペーン・モードでは手応えのある戦いが楽しめる。生意気に待ち伏せしたりすることもあり、降伏させた時の喜びは同種ゲームより大きい。オプションの生産型編集では、4ケ国170種の兵器から自分の好みで理想の軍を編成できる。最強の戦車、最強の戦闘機、最強の……で敵を踏みにじるもよし、趣味に走って使えない兵器ばかり選び、後で泣きを見るのもまた一興です。ちなみに自衛隊の兵器が、値段ばかり高く性能が今一つと忠実に再現され、制作者の妙なこだわりを感じました。

（若松和樹）

読者の主張
注目している若手クリエイターを教えて下さい。

ゲームクリエイターで買うゲームを決めているわけではないので、注目している人は特にいません。人間性で面白い人はけっこういますけど。（愛知県　荻巌）

ナイトストライカー

メーカー：タイトー／機種：アーケード／発売年度：'89年

街の遊撃手、夜の闇を疾走す。（写真はＳＳ版）

特殊筐体を使用した3Dスクロールタイプのシューティングゲーム。戦闘機の操縦桿のようなコントローラーで戦闘用エアクラフトを操り敵を撃破していく。ステージは市街、海上、工場、地下道、寺院などで時間設定は全て「夜」。銀灰色の狼さながらの自機が夜の街を疾走するところに私を含む当時のプレイヤー達は酔いしれた。ストーリーが、自機が、敵が、演出が、そしてBGMが、とにかくすべてが格好いい！

だが、大型筐体の宿命か。時間と共に1台、また1台とゲーセンから姿を消していった。私のいきつけの店では『スズカ8アワーズ』導入のために無くなってしまった。許すまじ！『スズカ』！（やつあたり）

（横谷明）

ファンタジーゾーン

メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'86年

個性的なボスとのバトルが面白い。（写真はＳＳ版）

南さんが生まれて初めてゲームセンターで1コインクリアしたゲームが『ファンタジーゾーン』です。最後の虫に16ｔボムを落とした瞬間！画面内のオパオパ（父）と同じ涙を流しましたよ私は。家庭用の移植版も、オリジナルボス（スーパーウルトラ（中略）トットとか、dzデノ・ローマ）がイッちゃっててスゴいマークⅢ版や、サン電子が男を見せたFC版、隠しでスペースハリアー面が入ったX68版など名作ぞろいなんですが、期待してたPCエンジン版がなんともムゴい出来でね。しばらくNECアベニュー不信に陥っちゃいました。それにしても、あの頃はシューティングゲームも各社個性にあふれていましたなぁ。

（南敏久）

ボスコニアン

メーカー：電波新聞社／機種：Ｘ68k

なんとも渋いゲームでした。（写真はＰＳ版）

「心の一本」ということだそうですが、あえて変化球『Ｘ68000版ボスコニアン』を取り上げてみたいと思います。何故これが「心の一本」かと言いますと、私に「ゲームミュージックの持つ可能性の一端」を教えてくれたゲームだから、です。Ｘ68版は「早すぎた傑作」と言われたオリジナル版のほぼベタ移植なのですが、「オリジナルＢＧＭが入っている」というオマケがあります。これが素晴らしく良いのです！　これのお陰で筆者は「ボスコニアン猿」に……ゲームミュージックという「調味料」がゲーム性という「素材」を引き立て、素晴らしい「味」を出すことがある……それを再認識させてくれたゲーム、それがＸ68版『ボスコニアン』でした。（円山忍）

ロードランナー

メーカー：ソニー／機種：ＭＳＸ／発売年度：'85年

米光氏を救済した偉大なる作品。（写真はＳＳ版）

『ロードランナー』ですよ、ＭＳＸ版。

画面を4分割したり、わけわからんアイテムを追加したりしたヤツは違うからね。何が素晴らしいか説明したくないぐらい惚れてるんだよ。でも、どんなゲームか知らないヤングのために、ちょっとだけ説明。人が走って掘って金塊を取って階段を上がるアクションパズルゲームで、シンプルで奥が深くて多様な遊び方ができて中毒性があって、あぁあぁ、こうやって書いてるだけでも、幸せを感じるねぇ、パブロフの犬じゃないけど、ロードラと書いただけで、あぁたまらないよ。『ロードランナー』がなければ僕は自らの命をたってたかもしれない。ゲームが人の命を救うこともあるんだ。（米光一成）

読者の主張
注目している若手クリエイターを教えて下さい。

ほとんど知らないのですが、強いて言えば『デスクリムゾン』の制作者が『デスクリムゾン２』等でどんなものを作るかでしょうか。（神奈川県　誤銃連邪）

テレビゲーム温故知新

ラブデリック『UFO』チーム インタビュー

『UFO』チームは旅に出ます。自分たちに何ができるのかを捜す旅に。

チャレンジャブルかつ魅力ある作品を送り出すソフトハウス、ラブデリック。今回、宇宙人捜索バラエティ『UFO』を制作した『UFO』チームに、その制作スタイルや姿勢などをお聞きした。

一時期は「幸せ病」にかかってたんですよ（笑）

──まず、最初に『UFO』チームのみなさんが、どんなゲームで育ってきたのか、ここから掘り下げていきたいと思います。

工藤太郎氏（以下工藤）：やっぱり、みんなファミコンからですね。僕はなかでもアドベンチャーゲームに凄くハマりました。一番ファミコンで遊んでいた時期が、高校・大学くらいで、そのころの仲間をみんな集めて『さんまの名探偵』や『新・鬼ヶ島』を一緒に遊ぶんです（笑）。あの辺のアドベンチャーを買ってきたら、学校に行ってスケジュールを合わせて。みんなで謎を解くのが面白かったんですよ。逆にパーティーゲームみたいなものは全然遊ばなかったですね。今でも、シューティングとかアクションゲームを、みんなで一機交代でクリアを目指すとか、そういう遊びをよくやりますよ（笑）。

──ゲームに対する楽しみ方というか、姿勢が普通とは違いますよね。素直に与えられたルールでは遊べないみたいな。

工藤：そうですね。ただ、僕らの世代は、情操教育されるような頃にファミコンがなかったですから。わりとクールな目でゲームを見てきたので、そういうつきあい方ができるんだと思いますよ。

──最初にみなさんがゲームを作ろうと思ったのはいつ頃ですか？

工藤：僕は大学を卒業したときです。学生時代はずっとバンドやっていたんですよ。バンドで食っていきたいなあなんて思っていたんですけど、難しいじゃないですか。貧乏もイヤですし（笑）。それでゲーム会社のサウンドに入りました。そこで安達さんと知り合って、ずっと一緒にやっていたんです。でも僕は、完成したゲームに音を付けるたびに「こうした方が面白いのになあ」って思っていたんですよ。しかも、それが的を射ていた（笑）。それで企画に移り、独立し、今に至ると。

──倉島さんは？

倉島一幸氏（以下倉島）：まあ同じようなものですよ。僕もやっぱりイラストレーターとかになりたかったんですけど、それじゃ食っていけないので。ゲーム会社に就職して…今に至ると（笑）。

──ラブデリック創設、現在に至るまでの道程を教えて下さい。

工藤：だいたい僕等がゲーム制作に携わり始めた時期って…10年位前かな、ゲームを作っている人というのは、ゲームをちょっと馬鹿にしながら作っている人が結構多かったんですよ。僕等も音楽や絵で食えないから、という理由でゲ

ーム会社に入ったところがありますから。でも、だからといって仕事をおろそかにしたり、自分のやりたいことを押し殺して仕事する環境が、すごくイヤだった。例えば、やりたいことをするとき障害になることの一つに、肌の合わないメンバーとチームを組んで一緒に仕事することがあります。映像でも、グラフィックの人間が10人もいると大変ですよ。「タッチを合わせろ」と言うのもおこがましいだろうし、見劣りする人の絵を全部カットするのは可哀想だからと少し入れてあげたり。そういう政治的なところで、自分のクリエイティブな部分を曲げるというか、完成度を落とすということは、すごく鬱陶しいことなんです。やっぱり僕等はなんだかんだ言ってもゲームが好きだから、もっとポジティブに自分たちのやりたいことができる環境でゲームを作りたいと思って、ラブデリックを立ち上げたんです。

「マザー」も原画や仕様書なしに作られたそうだ。

――やりたいことをやるということは、難しいことなのでしょうか？

工藤：うーん、そうですね。ただ、大きい会社にいたら「頑張って新しいものを作る」と思っていても、会社の巨大なシステムに飲まれてしまうかも知れない。僕もたぶん一歩間違えばそうなるだろうと思いますよ。

倉島：僕自身そうでしたね。なんていうか、一時期「幸せ病」にかかったみたいでした（笑）。お金を貰えて、長い休暇を貰えれば「もうずっとここにいよう、会社のために働こう」と思いますよ。もっとも僕の場合は、太郎ちゃんがやって来て「お前それでいいのか！」とビンタされて目が覚めましたけどね（笑）。

制作環境はライブですよ。仕様書なんてない。

――ラブデリックではやりたいことができる。それが2年前に発売された『ｍｏｏｎ』だったんですか？

工藤：そうですね。ただ、ゲームとしては新しい発明をしたわけじゃないですから。結局システム自体はありがちじゃないですか。マップを歩いて情報を集める。ある程度のゲームの文法がまずある。リソースで勝負なんです。『テトリス』を作るようなわけじゃない。

――アレは神の啓示ですからね（笑）。では『ＵＦＯ』はどんな意図で？

工藤：『ｍｏｏｎ』みたいに奇をてらうことで実績ができると、今度はそれに対しても奇をてらわなきゃいけないプレッシャーがありましたね（笑）。最終的に僕等は何を作ればいいんだろうと。それで自分達のアイデンティティーというか、『ＵＦＯ』チームは何が得意なのか、もう一回見極めなくちゃいけないと思いました。そういった意味で『ＵＦＯ』は特殊だったんですよ。音楽でもセカンドアルバムは難しいのと同じように。

左から、グラフィックデザイナー 倉島一幸氏、サウンドクリエイター 安達昌宣氏、ゲームデザイナー 工藤太郎氏。

—苦労したポイントは？

工藤：『moon』はRPGのシステムを利用して、世界観だけを従来のものと変えることで成立しました。だけど今度は、さっきの『テトリス』じゃないですけど、新しいゲームを発明する方向にしたかったんです。それで一時期ものすごいアングラな方向に、言うなればゲームじゃないような方向に行きかけましたね。時間も人数もないのに迷って…（笑）。

—実際どのくらいの人数で制作してるんですか？

安達昌宣氏（以下安達）：9人ぐらいですね。

—一桁ですか（笑）。少ないですね。

工藤：それぐらいじゃないと僕等の場合は意志の疎通が取れないんです。制作環境がすごくライブですから。仕様書なんてないですからね（笑）。

—ライブ？

工藤：例えば、『UFO』のイベントの一つで、OLが午前0時に電話をするシーンがありますが、「ウソ」や「マジ」という言葉をいくつか用意して、それをランダムで言わせてたんです。それを1時15分くらいまで流して最後に「じゃーねー」と言って切ろうと最初は思ってたんです。それが1時の最初の方の電話してる状態のアニメだけ作って、無言のまましばらく置いといた。それが見慣れてくると何か味を感じたもので、何にも言わずに切るという状況に変えたんです。すると今度は、会話してたのが段々言葉が少なくなり、険悪なムードで切るという雰囲気に見える。そうしたら倉ちゃんが「これはたぶん彼氏と電話してんだよ」と言い出して。その場で「よし、そうしよう」と（笑）。最初の構想とは違うシーンになったんです。

—開発現場のノリがそのまま生きているんですね。

工藤：それで曲を書いてるコンポーザーの谷口君に「曲はだんだん重くなる感じに」と発注し直しました（笑）。そんなもんなんですけどね。でも、多人数の流れ作業では絶対生まれない、アドリブ性の面白さだと思います。まあ、現在のゲーム制作のあり方として、これだけ技術力・表現能力が向上して、できることが多くなってくると、それを利用するためには人数が必要じゃないですか。でも人を増やすことによって一人一人のマンパワーが薄まってしまうリスクの方が、僕等は怖いんですよ。絵やCGはすごくきれいで、完成度も高いかもしれないけれど、僕等のような作り手のパワーを感じさせるライブな作品と比べたとき、ユーザーの心には僕等の作品が残ると思うし、きっとエネルギーみたいなものが伝わると思うんです。もちろんすごい技術力で作られたゲームもあっていいと思いますよ、だからこそ僕等の作るものに、ある意味が見いだせるというか…まあ、ゲーム制作というのは隙間産業ですから（笑）。

もはや記号だけでは表せない『UFO』の世界

—『moon』、『UFO』の流れを見ていて思うんですが、絵と音楽にはやはりこだわりがあるんでしょうか？

工藤：そうですね、特にそこはこだわってます。それだけにゲームの目的ばかり追って欲しくないんですよ。ゲームと関係ない部分でもキャラは動いているんです。でも、それをメッセージでイベント風に演出すると「見なさいよ」的になるけど、今回そういった提示をまったくしないで表現したんです。だから、キャラの動きは背景アニメに近いでしょう。その方がキャラが可愛いし、切なく見えると思うんです。

—キャラ作りに愛を感じますね。

倉島：ゲームでアニメーションを作ってるということが、その愛に通ずるかわからないですけども。僕は昔からわりと人形が好きで、その延長線上でチマチマしたのを動かしてるのが楽しいんです。むしろ傀儡愛かな。

工藤：だからキャラデザインなんかも、まず置いてみるんです。それで適当に動かしてみる。命が入るのを待つ（笑）。なんか言い方が大袈裟ですけどホントにそうなんです。歩くスピードとか変えてみて「コイツの感じだとこのくらいだな」って見えてくるんです。あとはそれをゲームのなかで再現するだけですよ。

—音に関してのこだわりもすごいですよね。例えば、アパートの住人の足音なんかも近づくにつれボリュームが大きくなる。

安達：『moon』の時からの基本ですよ。それだけで世界の安定感が変わってきます。

これまでのRPGのアンチテーゼを描いた前作『moon』。

工藤：僕は逆に他のゲームメーカーが、どうしてそこまでやらないのかの方が不思議ですよ。その辺が考え方として納得できないし、クリエイターとして世界を作ることに「おろそか」ですよね。まぁ、そのおかげで僕等が飯食えるのかもしれないんですけど（笑）。

—ある意味で『UFO』は「間違い探し」という、音と映像がゲーム性に密接に関わるものだからこだわっているんですか？

工藤：『UFO』はかなり音やアニメーションに対する負担は大きいと思います。例えば、『ローグ』は記号だけで十分遊べますよね。記号だけでも良いゲーム性にあえて絵を付けたのが『トルネコ』です。だけど『UFO』を客観的に見たときに、「転んでるから怪しい」とか、アニメーションと音そのものがゲーム性に上手く融合した、もう記号じゃ表わせない世界ではあるなあと思います。

—今後はどういう展開を？

工藤：最初にも少し話しましたが、僕等はゲームじゃない楽しみも知っていてゲームを作っている世代です。いくつも知っている楽しみのなかで、ゲームだからできる楽しみ方というものを僕等なりに考えていこうと思っています。それと、ここでアナウンスしたいことがあるんですよ。ラブデリックは『moon』以降、2チームに分かれて制作活動を続けてきたんですが、僕等『UFO』チームは、今度ラブデリックを離れて新しいチーム「バンプール」を旗揚げすることになりました。

—ラブデリックの遺伝子が分かれたわけですね。

工藤：そうですね。ラブデリックから『UFO』チームが自分を捜す旅に出たってところですかね。ただ『moon』から『UFO』への流れを気に入ってくれた人は絶対裏切りませんから。ちなみに7月には新プロジェクトもスタートしましたんで、今後とも「バンプール」をよろしく、ということでお願いします（笑）。

—ありがとうございました

（聞き手・構成／大和田信）

UFO -A DAY IN THE LIFE-

進化し続けるゲームの表現力の新しい方向性を『UFO』は示した

もはや実写と遜色のない映像表現力を手に入れたゲームという文化。だからこそ、『UFO』は確かなゲーム性と独自のセンスで制作された。

大和田信　プレイ時間：23時間

テレビゲームは過去20余年の歴史の中で、アクション、RPG、SLGなど、様々なジャンルへと進化・細分化していった。今ではジャンル分けに迷う作品も珍しくない。タイミング良くボタンを押すという単純なシステムに、音楽を密接に盛り込むことで生まれた「音ゲー」などはその好例だ。

もちろん、ユーザーはただ目新しさだけを求めているのではない。その作品がゲームとして成立していなければ、バカゲー（クソゲー）としてユーザーから嘲笑を買うだけになってしまう。

これまでにないゲームの切り口を持った、それでいて製品感のある作品が求められている昨今。その中で、この『UFO』は、確かなゲーム性に独特の世界観を融合させることで生まれた、希有な作品ではないだろうか。

事故により某アパートに落下した宇宙バス「ダイマ・オー号」。プレイヤーの目的は、地球環境のために透明化した宇宙人の乗客乗員55名を探し出し救出することだ。

救出のためには、目に見えない宇宙人たちを映し出すコスモスキャナー（つまりカメラ）で、彼らが潜んでいそうな場所を撮影し、その姿を確認しなければならない。住人たちが不自然に転んだりしたら要チェックだ。「もしかしたら宇宙人の仕業かも？」と、勘を働かせて写真を撮影していく。

とはいえ、普通に宇宙人を撮影しただけでは足りず、各宇宙人の特徴を示す「ばっちシ～ン」が写っていなければならない。救出リストに書かれたヒントから、宇宙人の行動を絞り込み、「ばっちシ～ン」の撮影に成功すれば、遭難した宇宙人本人と確認され、晴れて救出成功だ。このように、ヒントを元に画面を見ながら宇宙人の行動を推理するのが、このゲームの命。また推理が当たっていても、「ばっちシ～ン」を撮り逃さないように、タイミングに合わせてシャッターを切ることも大切だ。この「間違い探し」＋アクション要素が、単調な中にも適度な緊張感を生む、『UFO』ならではのゲーム性となっている。

加えて『UFO』では、隠れたもう1つのゲーム性が存在する。それが『街』などでも採用されたザッピングシステムを用いた物語の補完だ。2階建てアパートの中に広がる、8つの部屋と廊下を含めた、9つのシチュエーション。この中で住人たちは、それぞれ自分たちの都合で動き回り、小さなドラマを繰り広げていく。宇宙人を救出していく中で、プレイヤーは必然的に住人たちのドラマに係わっていくことになるのだ。

たとえばゲーム開始直後に、親父が廊下で宇宙人バナナ7を踏んづけて、転んでしまうというシチュエーションがある。そのままで

は親父は気絶したままで、朝まで目覚めることはない。そこでバナナ7を救出すれば、親父は何事もなく自分の部屋に戻り、そこで別のドラマが展開されるという具合だ。古アパートという狭い舞台で、出演者は物を一切語らないにもかかわらず、世界がどんどん広がっていき、幾多のドラマが繰り広げられるのである。

では「間違い探し」と「ザッピング」が『UFO』を構成する全要素かといえば、そうではない。これらのゲーム性に密接に絡み、作品をまとめ上げた、センスある映像と音楽に、本作品が醸し出す魅力の秘密がある。

ファンシーケースの中で寝るOLはかなりぶっとんでると思う。

携帯ゲーム機の魅力を語る上で、よく言われる「ゲーム性の高い作品ならば、映像などは関係ない」という認識は、間違ってはいないがそれだけではない。例えば『FF』シリーズは、『Ⅶ』以降一定レベルのゲーム性を保ちながら、ハリウッド映画のように一目で「スゴイ」と言わせるビジュアルを提示して、一般層にアピールしてきた。『FF』のビジュアル重視の姿勢には異論も多いが、映画がモノクロからカラーへと進化したように、ゲームの進化を考えると、映像技術そのものの進化も、また重要な要素となるだろう。

ただし、全てのゲームが映像技術の進化という文脈で進むべきだ、というわけではない。事実『UFO』は『FF』とはまったく違う方向性で、映像を進化させている。それは技術力というよりも、映像が持つ表現力と言い直した方がいいだろう。

アパートの滲んだ色彩など、哀愁漂うタッチで描かれた世界。愛情深くデザインされた住人たちのさりげない行動を見守るうちに、シャッターチャンスを逃がすまいと張りつめていた気持ちが、しだいになごんでくる。物言わぬ住人たちのさりげない仕草や様々な表情から、彼らの思いやこれまでの人生が透けて見えてくる。

また住人たちとは対象的に、記号化された宇宙人たちのデザインも上手い。'50年代アメリカのチープSFを彷彿とさせる宇宙船内のデザインも、アパートの中とはうって変わった、サクサクと動く操作感を強めている。アパートと宇宙船、住人たちと宇宙人というように、それぞれの存在が対比してデザインされているのも、一見地味な画面にメリハリを付ける上で役立っており、巧みな演出法だ。

音楽もアメリカンコメディ調あり、レゲエ調ありと、世界観にマッチしたメロディが流れ秀逸だ。もちろんBGMだけでなく、宇宙人探索のためにヒントとなる音も隠されており、音の使い方は相当に奥深い。

センスについては個人の趣味も大いに影響する。それだけに万人受けする作品ではない。中には何が面白いのか、わからないユーザーもいることだろう。少なくとも、古アパートのひなびた畳に哀愁を感じないであろう、海外ユーザーには受けないタイプの作品だ。しかし、心に残る作品というのは、本当はそういう物ではないだろうか。自分と波長の合う作品と出会ったからこそ、作品の感動が増すのである。そしてそれは、ハードの進化に伴い映像と音が進歩したからこそ、味わえる感動であり、ゲームという文化の広がりを感じるのだ。今後もこうしたセンスのある、個性的な作品が世に問われることを望む。バカゲーは除くけど。

PROFILE

大和田信（おおわだ・しん）

1971年生まれ。ここ2〜3年は複数のゲーム性を融合させ、独自のセンスを盛り込んだ作品がヒットしたと思う。今後もこの傾向は続き、よりクリエイターの質が問われるだろう。センスがないならゲーム開発をやめろ。

関連作品

moon（Remix RPG adventure）
メーカー：アスキー／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'97年10月16日
ラブデリック制作第一弾ソフト。可愛いだけでは言い表せない独特のビジュアル、MD（ムーンディスク）で提供される36の音楽。『UFO』のルーツはここにある。

UFO -A DAY IN THE LIFE-（宇宙人探索バラエティ） メーカー：アスキー／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'99年6月24日

テレビゲーム温故知新

ヒット作ができるかは分かりませんが、ちゃんと仕上げることは約束するんですよ（笑）

その出来映えは職人芸とも言われ、高い評価を受けたトレーディングカードボードゲーム『カルドセプト』。この名作を制作した若干5名のソフトハウス「大宮ソフト」に、そのこだわりを聞く。

大宮ソフト インタビュー

大宮ソフトとメディアファクトリーの良質な関係

—まず、今回発売された『カルドセプト エキスパンション』についてお聞かせください。プレイしてみて、ただの移植ではないなと思ったんですが。

神宮孝行氏（以下、神宮）：ありがとうございます。『エキスパンション』に関しては、僕等も、何も考えずにSS版からの単純移植というのはやりたくないなあと思っていまして。また、『カルドセプト』が好きと言ってくださるファンの方というのは、すごく深くやり込んでいただいている方々ばかりですから、そういう人たちを裏切らないように、自分たちのやりたいことを組み込んで…と、かなりせめぎ合いがありましたね。実際の作業では、カードの入れ替えなどによるゲームバランスの変更に、かなり気を使いました。

鈴木英夫氏（以下、鈴木）：最初は、移植なんだし簡単にできるだろうと「サクっとやっちゃいますよー」とか言っていたんです。でも、大宮ソフトというのは頭の悪い会社でして（笑）、メンバーみんなが、自分の担当で気になっているところをどんどん直し始めるんですよ。普通だったら移植版ですから、セールスを考えて派手にしたり、目のつきやすいところを集中的に手を入れたりするものなのかも知れないのですが、誰も気がつかないようなところにばかり時間をかけてはヒーヒー言ってました（笑）。

—今回の『エキスパンション』はCD—ROMによるマップデータの拡張機能が入っていますが、こういった拡張性については、どのように考えていますか。

鈴木：『カルドセプト』はトレーディングカードゲームの要素を取り入れていますし、新カード追加等、拡張・後付けというスタイルが一般的になってくれば、是非やりたいとは思います。64DDなんていうのはそういった意味で魅力的ですよね。ただ、そういった拡張要素がなくとも、最初に発売された商品がきちっと完成していて欲しいんです。まず商品として100%の面白さを持っていて、拡張要素で120%楽しめるというような。ですが、大宮ソフトが本当に目指しているゴールというのは、チュンソフトさんの『風来のシレン』のようなゲームなんです。商品として100%完成していて、なおかつ1000回遊べるゲ

ームって本当に素晴らしいと思うんですよ。

――今回の『エキスパンション』は100%の出来でしたか。

鈴木：いやあ、まだまだです。手を入れたと言っても現実的な範疇の話ですから。極端な話、社長としてではなくプログラマーの立場でものを言えば、全部作り直したいっていうくらいの気持ちです。もし満点をつけられるようなゲームができれば、もう悔いなく大宮ソフトを廃業して、大宮食堂でもはじめて皿洗いでもやりますよ（笑）。ですが、今までやってきたなかでは、ユーザーの方々の評判も良かったので少し良い点数をつけてもいいかなとは思います。

対戦の場となるマップ。情報は整理されストレスはない。

――『エキスパンション』は発売元がメディアファクトリーさんなんですよね。

鈴木：そうなんです。今回メディアファクトリーさんと組むことができたことは、僕等にとってすごく大きなメリットでした。はっきり言って、大宮ソフトにはゲームの開発機能しかないですから(笑)。プロモーションや広告展開・販売など、いろんなところでテコ入れをしていただきました。CMひとつとっても、最初、僕等は最近よく目にするようなライトな感じのものをイメージしていたのですが、メディアファクトリーさんに『カルドセプト』はそういうゲームじゃないでしょう!!」と逆に怒られてしまいまして（笑）。荘厳な感じのする素晴らしいCMを作ってくださいました。

――ゲーム業界にパブリッシャー（販売）とデベロッパー（開発）の分業の必要性は感じられますか。

鈴木：そうですね。ゲーム開発において、開発陣にセールスのプレッシャーがないとは言い切れません。でも、クオリティよりもセールスを一番念頭においてゲーム開発を行えば、ユーザーさんにどうしても伝わってしまうと思うんです。開発陣はセールスに振り回されず、ゲームのクオリティに専念できる体制は、今回体験させていただいて非常にやりやすかったですね。

みんなのなかに一致したクオリティラインがあるんです

――大宮ソフトさんはSFCの『ガンハザード』などを制作されていますよね。

鈴木：そうですね、その他にはメガドライブの『ロードモナーク』移植版、私個人としては『重装機兵ヴァルケン』、『重装機兵レイノス』などの制作に携わりました。

――『重装機兵ヴァルケン』は名作でした。3000回以上やりましたよ。

鈴木：ありがとうございます（笑）。

――こうしてお話を聞いたり、制作されたタイトルを思い浮かべてみると、大宮ソフトさんの制作姿勢に職人の気質というか技みたいなものを感じます。

鈴木：うーん、でも僕等は職人の味を大事に…なんていうのは全然考えていないんです。例えば、仮にゲーム制作の職人さんがいると

左から、企画部長 神宮孝行氏、取締役社長 鈴木英夫氏。

して、職人の技を持つとまわりが認めたとしても、本人は分からないというか、あまり関係のないことではないでしょうか。本人にとってみれば、ファンタジーの魔法だったらこういうふうに表現するよなあとか、ロボットだったらこんな感じで動くよなあとか、当たり前のことを当たり前におこなう普通のことなんですよ。まわりでいくらありがたがられても、下駄屋は下駄を作る工程をただ忠実におこなっているだけなんだと思うんです。そういう意味では、大宮ソフトは、営業するときに半分冗談なんですけど「ヒット作ができるかどうかは保証できませんが、ちゃんと仕上げることは約束します」と言ってはいますけども(笑)。

——でも、それはすごく重要なことではないでしょうか。今のゲーム業界では下駄を最後まで作ることができないこともあると思いますし。

鈴木：そうなのかも知れませんね。他のメーカーさんではどうなのか分かりませんが、大宮ソフトでは、商品としてお金を頂く以上、これぐらいはしないといけないだろうという線がいつも頭の中にあるんです。ゲーム制作でご飯を食べている人と、そうでないアマチュアの人の差は何かといえば、このクオリティラインをどこに引くかが違うだけなのではないのでしょうか。アマチュアの方の中には技術力や発想力の点で、プロの人を凌駕している人はたくさんいるかとは思うのですが、プロはどれだけ苦労して作っても客観的に見てクオリティラインに達していないから使えないと判断できると思うんです。まあ、場合によっては、おっしゃるとおり、例えば、今マスターアップしないと会社が潰れてしまうなんて言うときは泣く泣く下げることもあるかとは思うんですが。

——『カルドセプト』の時はどうだったんでしょうか。

鈴木：『カルドセプト』の時というか、大宮ソフトは5人でやってますんで、それぞれに相互チェック体制です。プログラムや演出が出来上がれば、それを全員でチェックしてという感じですね。

神宮：他のジャンルの人間が口をだすというのは珍しいと思います。ですが、もう長いこと一緒にやってきているので、示し合わさずとも、みんなのなかで一致したクオリティラインが出来上がっていましたね。

——ある程度のクオリティラインを引くためには人数と密接な関係があるような気がします。

鈴木：そうですね。少なくとも意志疎通の点で効率はいいだろうなあと、なんとなく思います。制作チームが数十人といるような開発現場では、自分の担当している仕事がゲームのなかでどういった位置づけにあるのかなんていうことも分かりづらくなるかと思いますし。大規模な制作チームは、如何に効率化が図れるかというのが鍵になるのではないでしょうか。でも、我々も常々人を増やしたいと

は思っているんですよ（笑）。

—自分たちのクオリティラインには、やっぱり面白いという自信があるんでしょうか。

鈴木：いや、まさか（笑）。開発を始めてから工場で出来上がるまで、いつもいつも「これで大丈夫かな大丈夫かな、ユーザーのみんなに怒られないかな」ってドキドキしていますよ。だからこそ逆に、クオリティラインを下げることを恐れ、テンションを保っていられるんだと思います。ひとつ安易に流しはじめたら落ちていくのはたやすいですから。自分たちが面白いと思って作っているものに、期待してくれるユーザーさんや、お金を投資してくれる人たちのことを考えれば、自分たちの面白いと思っていることを曲げずに作り続けていくことが、やはり誠意につながるのではないでしょうか。「あんたら好き勝手に作っている」と言われればそれまでなんですが（笑）。でも、そういうことを考えれば、開発中はもう遊んだりできないですよ。

チューニングは猿楽庁にて行われた。

作り込むことで味のあるゲームが出来ればと思っているんです

—現在のゲーム業界についてはどう思われますか。

鈴木：昨今「これからのゲームはライトユーザーの取り込みが必要だ」といったフレーズが流行りの様に言われてましたよね。SCEーさんの『パラッパラッパー』に代表されるような、エキセントリックなタイトルが発売されていますが、個人的には一連のタイトルの面白さが今一つ解らないんですよ。確かにすごくヒットしたわけですし、よく作られていて良いゲームだとは思います。ですが、僕等が昔から引き継いできた「良いゲーム」という軸とはずれているような気がします。僕等は、ゲームがモノクロでキャラが文字でも面白いものは面白いと思うのですが、今では美麗な画像であったりスタイリッシュなセンスを持つゲームが広く受け入れられています。だからといって「現状は間違っている」とか思わないですし、「早く昔の様にならないかなあ」なんてことを言うつもりは全然ないですよ。でも、僕等にはエキセントリックなゲームを作ることはできないですし、僕に大宮ソフトのメンバーがそんな企画を持ってきても通しませんから（笑）。僕等は、そういった時代の流れとは違うところで、自分たちが面白いと思うゲームを、…例えばそれは『カルドセプト』のようなボードゲームだったりするんですが…作り込まれた味のあるゲームを作っていきたいなあと思っています。コツコツと給料が出てご飯が食べられる程度に（笑）。

—ありがとうございました。

（聞き手・構成／大和田信・編集部）

作品紹介
カルドセプト エキスパンション

モノポリーとマジック：ザ・ギャザリングのミックス。誰にでも思いつきそうで誰もやらなかったことを大宮ソフトは本当にキッチリ作ってきた。『カルドセプト』はその洗練され深みのあるゲーム性から、カルトなセガサターンの名作とまで呼ばれた。しかし、その発売以前からマリーガル マネジメント（マネジメント担当）との出会いはあったと聞いている。時は流れ、本作にてメディアファクトリー（発売担当）が加わり、今回のチームが実現したわけだが、これはすごく幸せな事件だったわけだ。大宮ソフトは開発に専念できる環境を、マリーガルは優れたクリエイターを、メディアファクトリーは優れたソフト、そしてユーザーはこれからも彼らのゲームにとても期待できるのだから。（編集部）

メーカー：メディアファクトリー／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'99年5月1日

テレビゲーム温故知新

gemzi インタビュー

メーカーにとらわれない新しいブランドの確立を・・・

年間に千本以上のタイトルが発売される中で、ユーザーにソフトを認知してもらう努力もまた高まっている。マリーガルが管理する新ブランド『gemzi（ゲンジ）』の意味とは何か?

そろそろ新しいタイプのブランドができてもよい

gemzi（ゲンジ）。クリエイターの開発支援で有名なマリーガル マネジメントが管理する、ゲームソフトの新しいブランドである。その第一弾ソフトとなったのが、米アクレイム社で開発された『バイオレンスキラー』だ。現在の市場の中でブランドが持つ意味とは何か、同社のブランド担当マネージャーである安藤氏に伺った。

「N64では『マリオ』を始めとしたファミリー向けのソフト以外にも、年齢層が比較的高い人向け、大人でも十分に楽しめるソフトはありましたが、必ずしもきちんと世の中に出てなかったと思うんです。そのあたりを何とかしたいね、という話は、以前からしていました。その後、今回『バイオレンスキラー』の販売に携わる中で、具体的に新しいブランドを立ち上げ、その第一弾ソフトとして取り上げることで、ブランドの持つ主張も含めて世の中に問いかけたいと考えたのです」

年間に千本強のタイトルが発売される中で、どのソフトを選んだらいいか、わからないユーザーも多い。一方で良質なソフトが市場で埋もれている現状もある。これをうまく結ぶ仕組みを作りたいという。gemziの具体的な意味は囲みを見てもらうとして、自力できちんと枠組みを作り、ユーザーにソフトを届けていく、という意味も込めて、こうした言葉を選んだと安藤氏は語った。

ところで今回第一弾となった『バイオレンスキラー』は、海外では『テュロック2』として知られるソフトである。アメリカでは140万本、欧州も含めると180万本以上売れた大ヒットタイトルだ。しかし、『テュロック1』はアメリカでこそミリオンソフトとなったが、国内では販売に苦戦したソフト、また大味な洋ゲーとしての認知度が高い。今回タイトル

gemzi

運を天に任せず	【Independence】
常識に負けず	【Zip】
子供に媚びず	【Equal】
無駄を楽しみ	【Generous】
真剣に遊ぶ	【Mad about】

を変更した意味とは何か。また『バイオレンスキラー』が第一弾となったことで、gemziが洋ゲーブランドとして認識される恐れはないのだろうか。

「『デュロック1』を楽しんでいただいた方には、タイトルも『〜2』の方が良かったのかもしれません。しかし『1』を手にして楽しまれなかった方、またゲーム雑誌などでタイトルだけを見て、それほど売れなかったソフト、という印象を持たれている方もいらっしゃるので、そうしたイメージは引きずりたくない、というのはありました。またgemziは洋ゲーにだけこだわっているわけではありません。『バイオレンスキラー』でそのように思われた方もいるかもしれませんが、大人向けの良質なソフトなら、すべて対象ですよ」

マリーガル マネジメント　安藤摂氏。

gemziブランドでリリースされるソフトは、当面メディアファクトリーおよび任天堂から発売&販売されるソフトの予定だが、gemziでは販売元やハードを限定しているわけではない。今後の展開について、他社からの問い合わせもあるという。その際に基準となるのが、マリーガルマネジメントのチューンナップ部隊である猿楽庁の評価を基準として、そのブランドイメージにあったソフトであれば、発売元を問わずにブランドを貸し出し、リリースしていく予定だという。

「これまでゲームのブランドといえばメーカー名だったり、人気シリーズならタイトル名がブランドの役割を果たしていました。あとは洋ゲーといったソフトが作られた場所や、最近では一部の開発者も、ユーザーの安心感と期待感という意味では、ブランドになっているかもしれませんね。でもそれ以外のブランドができてもよいと思うのです。ブランドには、商品を買うときの安心感や期待感など、商品単体ではなかなか差別化できない要素を補完する作用や効果があります。将来的にはメーカーに縛られることなく、ユーザーが安心して購入できる指針にまで育てることが理想ですね」

中高生の可処分所得が携帯電話などゲーム以外の娯楽に流れている昨今、タイトルの増加も伴って1本あたりの平均販売枚数は低下を続けている。こうした中でソフトの内容と共に、ソフトを認知させる努力もまた重要だろう。またゲームソフトの開発が大型化していく中で、開発と販売の分化など、メーカーを超えた制作の見直しが進んでおり、この点でもメーカーに縛られないブランドを提供していくgemziの姿勢は、過去に類を見ない挑戦だとも言える。華やかな新ハードの発表の陰で業界再編が静かに進む中、gemziに寄せられる期待感とその使命も、また高まっているのではないだろうか。

（聞き手・構成／編集部）

『バイオレンスキラー』はタレントの羽賀研二氏を起用したTVCFでも話題となった。

バイオレンスキラー～TUROK NEW GENERATION

gemziの「大人向け」という主張はユーザーの心に届いたか？

「gemzi第一弾として発売された『バイオレンスキラー』、羽賀研二を起用したTVCFなど話題性は十分だが、その真価は？

鈴木新　プレイ時間：10時間

『バイオレンスキラー』は、'97年に発売された『時空戦士テュロック』の続編で、海外では『テュロック2』というタイトルで発売されているソフトである。ドゥームタイプと呼ばれる自分視点のアクションゲームで、銃撃して敵を倒すと血が吹き出るなどのN64らしくない残虐な描写が売りだ。開発が難しいと言われるN64で、高い技術力を誇る米アクレイム社が開発し、アメリカでは140万本のヒットを記録している。

また、マリーガルマネジメントが立ち上げた大人向けのソフトブランド「gemzi」の第一弾ソフトでもある。ぼろぼろになった服装の羽賀研二が「まだまだっ！」と言うCMは、「生き残ってやる」というキャッチコピーと共にインパクト十分で、否応にも期待が高まった。

システムそのものはドゥーム系と呼ばれる自分視点のシューティングで、各面で設定された、子供を救出するなどのミッションを達成しながら、迷路を進んでいくというタイプである。途中に落ちている銃器や弾薬を獲得しながら、いかにも凶悪な恐竜の化け物連中を撃ちまくり、倒して進んでいく。

大人向けを謳うソフトだけあって、敵がダメージを受けたときに吹き出す血は激しい。特に人間型タイプの敵を倒したときは、なんとも言えない手応えがある。また敵に捕まった人間の死体を、ナイフなどで切り刻めるといった要素もあり、バイオレンスな気分を盛り上げてくれる。

またこのソフトは、N64のメモリを拡張する「ハイレゾパック」対応第一弾のソフトでもあり、船が陸揚げされている港や、崩壊した庭園など、空気感まで伝わってくるような美しい3D空間を堪能できる。過去の任天堂発のソフトにはなかった独特の質感が表現されており、マップの進行が楽しみになる、いい雰囲気がある。

ただ、このゲームがユーザーに対して不親切なゲームであることも確かだ。キー設定がデフォルトの状態では移動にCボタン、照準に3Dスティックを使用するようになっており、人によってはもどかしさを感じるだろう。もともとPC向けの同ジャンルのゲームでは、ユーザーキーをカスタマイズすることがゲームを遊ぶ上で不文律となっており、このソフトもそのルールに従っているように思われる。しかし日本のユーザーで、このルールにすぐに気がつく人は少ないだろうと想像がつく。

また、謎解きのためにワープ装置を通してマップ間を往来する展開になるのだが、画面上には情報が最小限しか提示されないため、ワープ装置間の相互関係がつかみにくく、展開がわかりにくい。画面上にマップを表示する機能もあ

るが、マップそのものが広いため、自分の現在位置を正確に把握して、謎解きに繋げる快感にも乏しい。ミッションの進行状況も同様で、最初に大雑把な説明が行われた後で、ほとんど追加の情報提供がなく、自分の進行が正しいのかどうか不安になる。

さらに、CMイメージでもある緊迫感に乏しい。確かに敵を様々なバリエーションの銃器で倒すのは、間違いなく気持ちがいい。また、発見されないように敵を捕捉し、頭部をねらい打ちして一撃で倒す「ヘッドショット」には、銃撃戦ならではの楽しみを感じることができる。ただ、スーパーヒーローの身であるテュロックは、敵の攻撃に対して圧倒的なパワーを持って設定されている。そのため、戦闘の展開が敵からダメージを受けることを前提にしながら、自分の持つ銃器の射程内に移動して、敵を攻撃するというプレイになりがちだ。

それが難易度を適度に下げてくれている面もあるのだが、「恐怖」という緊張感には乏しい。どちらかというと、マップの謎を根気よく解いていく探検的な要素の方が、このソフトの本来の魅力であり、イメージを適確に伝えきれていない印象を受ける。

それでも、このゲームをクソゲーと言って片づけるには惜しいほど、ゲーム自体は良く練り込まれている。マップを進めていき、キー操作が自分の体に適応した後に生まれるパッドとの一体感の強さは、ドゥーム系ならではの魅力があり、ユーザーに何時間もかけてマップを徘徊させ、謎解きをさせる力も持っている。

ただ、それだけに日本のユーザーにもわかりやすく、受け入れやすくするために、もっと調整作業が加われば、更に良くなったのではないだろうか。その上で今回のプロモーションを見ると、『バイオレンスキラー』は、ゲーム内容よりも、ゲームの持つイメージとgemziブランドの浸透に焦点を当てていたのではないかと思われてくる。多くの未購入のユーザーにとっては、このゲームの具体的な内容よりも、羽賀研二の印象だけが残っていくのではないだろうか。

現在の市場環境では、良質のソフトを5万本から10万本販売していくことが極めて難しい状況にある。そのため、優れたゲームソフトをユーザーに伝達していくためには、ゲームの内容以外にも、ブランドイメージが極めて重要なファクターになっている。ただ、そうしたブランドイメージのある会社は少ない。そのため優れたゲームであるにもかかわらず、評価されることもないままに、市場の中で埋もれてしまうタイトルが多いのが現状だ。

こうした状況の中で、gemziブランドの、優れたタイトルをフォローする役割を担い新たなユーザーを掘り起こしていく枠組みを成立させようとする試みは、歓迎すべきことだろう。

ただ『バイオレンスキラー』では、プロモーション展開にもっと上手いやり方があったようにも思える。今後続くであろう第二弾のタイトルで、どれだけ実際の商品が持つ力を引き出し、ブランドイメージを含めたプロモーション展開で、ユーザーに大人向けのソフトというジャンルを提供していくことができるのか。gemziブランドの真価はこれから問われることになるだろう。

モンスターの皮膚の質感など見応えは十分。

PROFILE

鈴木 新（すずき・しん）

1970年生まれ。慶応大学環境情報学部卒。フリーライター。洋ゲーの追跡が日華で、家庭内LANまで引いてNTTの定額料金制を心から待っていた一人。しかし、高い!!

E-mail:sakugetu@ba2.so-net.ne.jp

関連作品

時空戦士テュロック（3DSTG）

メーカー：アクレイムジャパン／機種：N64／価格：¥7,800／発売日：'97年5月30日

全米でミリオンを達成した人気ソフトの移植版。時空の奥底で目覚めた破壊神を倒すため、ロストランドと呼ばれる秘境に乗り込んでいく。

バイオレンスキラー～TUROK NEW GENERATION～（3DSTG）

メーカー：gemzi／機種：N64／価格：¥7,800／発売日：'99年6月18日

南サン炎の十番勝負 その二

しょぼくれ浅草キッド……の巻

南サン炎の十番勝負、第二回目の舞台となるのは、過去と未来が混在する異形都市アサクサ！ アサクサのドサクサに紛れて南サン大暴れ！ 浅草寺は血に染まり、雷門にサンダー！ デストロイ！

南サンのしょぼくれ浅草日記 in雨の花やしき

今回のテーマは「温故知新」。ということで、本日は日本のアミューズメントパーク発祥の地、浅草は「花やしき」遊園地にやってまいりました!! 巨大化した他のテーマパーク等には無い、素朴なアトラクションの数々を体験することにより、現代人が失ってしまった何かを探してみよう……との社会派企画（大ウソ）だったのですがあいにくその日は……雨。おかげでほとんどの乗り物が動いておりません。いきなり企画倒れですか？ まあ6月だし。こういうのも季節感があっていいんじゃないですか。来てしまった以上はしょうがないので園内を回って何か珍しいものを探してみましょう。それにしても（一応）仕事で来ている我々はともかく、こんな雨の日でも花やしきに遊びにくるモノ好きが結構いたのにはずいぶん驚かされますなぁ。

まず入ってみたのは3Dシアター『鬼太郎の幽霊電車』。特殊なメガネをかけると飛び出して見えるCGの短編映画。お話が少々説教臭いのがなんですが、主人公の少年のツラやねずみ男の手の表情など、水木しげるテイストが3DCGによって見事に表現されていて仰天。フルCGの山じじいや海和尚（どマイナー妖怪）なんて今後二度とお目に掛かる機会は無いと思うので、水木好きはぜひ一度来園することをオススメします。上映終了後外に出るとなんとそこには『ダンスダンスレボリューション2ndMIX』が！ 前回の苦い記憶が頭をよぎります。ま、まさかここで再挑戦？ う、うあぁ、もういやだぁ――と、そこから一目散に逃げ出す南サンでありました。

その後、雨はますます強くなり、園内のゲーセンに一時雨宿り。ここでまず目を引いたのはカナダ製の体感ゲーム。といってもイスが回ったりグラグラ揺れたりというモノではなく、プレイヤー本人がブルー一色の背景の前に立ち、画面内に合成されて表示されるサメや電気ウナギを避けたり、ゴールキーパーになって飛んでくるボールを受けたりするといった内容。ハイテクなのかローテクなのかさっぱり解らない不思議な存在感を醸し出しております。と、同行した編集部松井氏が映画『リング』プリクラを発見。もしかして写真に霊が写るとか、日に日に写真が変化していくとか一週間後に死んじゃうとか何かあるのか？ オカルト大好きッ子の松井さん、喜び勇んで撮ってみたところ、ただ写真に『リング』って書いてあるだけの代物でした。一同ガックリ。

ところで、この花やしきにあるモグラたたきはただ叩くだけでは

ダメで、ハンマーで穴に押し込むようにしないと点数がカウントされない。プレイヤーの盲点をついた秀逸なゲームデザインだ。

南サンのしょぼくれ浅草日記inその他あちこち

この後はせっかくだからと浅草の町をぶらついてみることに。浅草には数年前一度来ているのですが、ずいぶん様子が変わってます。何やらキレイなビルがいっぱい建ってるのヨ。以前はもっと煤けたボロッちい雰囲気だったのに……でも場外馬券売場の前には人生捨て去っちゃったような親父が群れなしていて木村拓哉が出てるCMのイメージとのギャップにうれしくなっちゃう。花やしきそばの映画館ではパメラ・アンダーソン主演『バーブ・ワイヤー』絶賛上映中。次週からは『チェーンリアクション』だって。素晴らしい。

またゲーセンに入るのもシャクなのでスマートボール場に入ってみました。スマートボールは皆さんご存知だと思いますが、ビー玉より少し大きめのガラス球を使ったパチンコのようなゲーム。これがメチャクチャ面白い！　すべてがアナログなので自分で色々とテクニックを開発できるのです。同じ200円払うなら『DDR』よりこっちですな。キますよ今年は。スマートボール。ポスターにあった新台『くの一組』。遊びたい！

できれば浅草演芸ホールにも行きたかったです。

こんちは

元・落語家志望だった身としては。

（ゲーム批評総集編参照）

イラスト：南敏久

浅草といえば娯楽の殿堂、娯楽といえばストリップ！　ということで劇場に向かおうとすると、料金が高いといってダメ出しを食らってしまった。草凪純ちゃんのくびれ具合を生で見たかったのに……ゲーム批評、意外としみったれだ。

180度ムードを変え、浅草ROXは4階「ウルトラマン倶楽部」に向かう。ここはウルトラマングッズの専門SHOP。奥のステージではアトラクションも行われています。この日はウルトラマンダイナが登場、子供たちとゲームに興じていた。南サンは入口左側にいる動刻のペギラに感心。翼が成田亨のデザイン画みたく羽毛状ディティールになってるんだよね。

同行の松井氏がウルトラマンに見とれていたため時間がずいぶん遅くなってしまった。腹も減ったので下町名物・もんじゃ焼きを食べにいくことに。実は南サン、この歳になるまでもんじゃ焼きというものを見たことも食べたこともなかったのです。料理が運ばれて来るまでの間、頭の中にあるのは何やらモヤモヤした映像と「不確定名・しょうたいふめいのそんざい」の文字。不安と緊張の下でのディナーと相成りましたが、また一つこの世の謎を解いたことで大人に近づいた気がした南サンなのでした。

最後はこの店でもらった福引券を持って雷門前の福引会場へ。ここに来てやっと「勝負」っぽくなりました……が！　ハズれてしまいました。ティッシュペーパー獲得。ここで特筆すべきは福引の景品。特賞から四等賞まで全部「現金」！　何か当てたらしいオッサンが馬券売場に走ってました。さすが浅草。素晴らしい！

浅草は実に趣のあるところですなぁ。

読者の主張
注目している若手クリエイターを教えて下さい。

今回「知らない」「感心がない」等と回答した読者の割合は全体の57%でした。「クリエイターの時代」などと言われてはいても、寂しいものがありますね。（編集部）

♪母ちゃんたちにはナイショだぞー

♪やればやるほどディスクシステム

DISK SYSTEM

「最近のゲームCMって、センスいいよね」ちょっと待て！　過去にもナイスなゲームCMがあったんだ！　というわけで、忘れがたい名作ゲームCMを一挙公開！

テレビゲームCM温故知新！

あの人は今……編

売れないアイドル3人組「チャイルズ」をスターにするのが目的、という『チャイルズクエスト』。CMにはもちろんチャイルズたちが出演。ラサール「両さん」石井も出てます。キリコこと磯野貴理子はともかく、久留龍子（リン）と茂野裕子（ユウコ）の二人はどこへ行っちゃったのでしょうか。ご存じの方はご連絡を。

現実ではサクセスできませんでした。

また所さん？　いやいや、今回の主役は横にいる女の子、真下このみです。所さんと一緒にディスクシステムのCMに出てた彼女。子役として一世を風靡したものの、デブ化→芸能界抹殺のルートを辿ったと言われています。この前、久しぶりにワイドショーに出てましたが、ピーコに「太ってる」と批評されてました（泣）。

カケフくんとの2ショットが見たい。

「この夏、けっこう妖気です」……すごいコピー。ディスクシステム版『奇々怪界』のCMで、小夜ちゃんのコスプレしながら歌い踊るのは、伊藤美紀ちゃん。「東京ラブストーリー」などに出演していた彼女も、今ではVシネマの女優さん。でも、僕たちは応援していきます。ガンバレ、熱血ファミコン少女！

とにかく凄いCM。お見せできないのが残念！

あの人がこんなことを!編

『ホーホケキョ　となりの山田くん』の公開で再びブレイクか!?　という噂はサッパリ聞かれなかった元祖ホーホケキョ男、西川のりお。彼はなんと「ファミコンロボット」のCMに出てたんですね～。お茶の水博士風の格好で登場し、ゲーム空間にワープ！　しかし、どう見ても博士に見えません。ミスキャストです。

子供たち、怖がってます。

各社CMに引っ張りだこの所さん。そんな所さんも、かつてはディスクシステムの顔でした。『リンクの冒険』CMでは、魔術師のコスプレも披露しております。そういえば『所さんのまもるもせめるも』なんてゲームもありましたなぁ。『カケフくんのジャンプ天国』ともども思い出したくないソフトのひとつです。

もうゲームCMには出ないのかな？

そして最後は、出ましたビートたけし！　出演するのはモチロン製作総指揮を担当した伝説のソフト『たけしの挑戦状』！　今やカンヌ映画祭で特集が組まれるほどの大監督が、2コンマイクに向かって「あ～なた～のた～めな～らど～こま～でも～」と歌っております。実に貴重な「ここがヘンだよビートたけし」映像です。

世界の北野、「雨の新開地」を熱唱。

第4回ゲーム批評ライブ（25号参照）に続き、またしても笹身ちあき様ご提供のビデオを使用させていただきました。ありがとうございました。

遊具（ゲーム）はいつも感情の隣にいた…

変化の激しいゲーム業界。そこで変わるもの、変わらないものとは何だろうか。

ゲーム開発者の視線はいつも同じ方を向いていた

テレビゲーム業界は歴史がたどりにくいと言われる。現在年間千本以上発売されているゲームソフトも、その多くは発売後四散することが多い。「ゲームアーカイブ・プロジェクト」（注）など、テレビゲームの記録保管を目指す動きもあるが、まだその試みは始まったばかりだ。これが業務用ともなれば、記録や保存はないに等しい。

また開発者が露出するようになったのも、つい最近のできごとだ。人材の流動も激しく、当時の資料も少ない。未だに開発者不明のソフトも多い。

こうした条件にもかかわらず、今回『スペースインベーダー』を皮切りに、開発者の視点からゲーム業界の歴史を振り返ることができたのは、大きな喜びだった。

今回取材した開発者が異口同音に告げたのは「面白いゲームを作る上で一番大切なことはアイディア」ということだ。テレビゲームの本質は、スイッチ（Aボタン）を入れたときの気持ちよさであり、面白いゲームはいつもユーザーを楽しませたり、喜ばせるためのアイディアに満ちている。思えば娯楽はいつも人間の喜怒哀楽と一番近い場所にいた。プレイヤーに喜ばれるためのサービスを提供することが、ゲーム開発者の仕事であることは、いつの時代も変わらない。

その一方で、ゲーム開発の大型化や技術の進歩などで、「ゲームを取り巻く環境」は大きく変化したとも聞かれた。ということは、開発者自身は何も変わっていないのに、周りは大きく変化したと言えそうだ。だが、それも考えれば当然のことなのかもしれない。

テレビゲームから少し視野を広げてみると、映画やテレビ、写真、音楽など、今世紀に入って大衆芸術と呼ばれる分野は、技術の進化を糧にして、新しい創造物を生み出してきた。しばしばテレビゲームと比較される映画も、この一世紀でサイレントからトーキー、モノクロからカラーそしてCGへと、表現形式を大きく変えていった。それに伴って映画業界も進化と淘汰を繰り返し、現在へと至っている。

映画の本質と映像技術の向上は、直接は関係がない。しかし、映像技術の進化が様々な表現手段を生み、映画文化の幅を広げたことも、また事実だろう。

テレビゲームもまた、技術の進化を糧に新しいエンタテイメントを生み出してきた。それは映像表現だけに留まらない。携帯ゲーム機の普及やネットワークの浸透で、テレビの前でパッドを握るというプレイスタイルも、今後多様性を増そうとしている。

また、一世を風靡した『たまごっち』も、デジタルとアナログの巧みな融合例だった。かつてエレメカがテレビゲームへと進化したように、ファミコンがロボットと繋がり、画面の内側と外側の両方から楽しさを見せたように、これから新しい定義の「ゲーム」が登場する予感もある。

ゲームを取り巻く環境はこれからも変化していくだろうし、ゲームの定義も多様性を増していくだろう。それでも開発者の視線は、ずっと同じ方向を向いているだろうし、そこには新旧の差などないに違いない。なぜなら、人間の喜怒哀楽を刺激する「感情刺激回路（エモーション・エンジン）」こそが、テレビゲームの本質なのだから。

（編集部）

ゲームアーカイブ・プロジェクト：京都リサーチパーク・京都府・立命館大学の三者共同で運営されている、テレビゲームの記録と保存・研究等を行うプロジェクト。http://www.Kyoto-one.ad.jp/gap/

COVER ARTIST INTERVIEW

NARITA TOHL

ウルトラマンやウルトラ怪獣のデザインを始め、特撮美術監督や彫刻家として著名な成田亨氏に聞いた。

Q1. 今回は新怪獣のデザインをお願いした訳ですが、怪獣の解説をお願いします。

A1. 名前は飛竜剣（ヒリュウケン）です。手裏剣怪獣で、大きさも手裏剣程度。体が刃物状になっていて、無数の群で相手を取り囲んで攻撃します。私はこれまで何十体ものウルトラ怪獣をデザインしてきましたが、どれも中に人が入るため、デザイン上の制約がありました。そこで今回はそうした束縛から離れて、本当に怪獣がいるとしたら、と考えました。

Q2. 成田さんが怪獣をデザインされる上で一番重要視されていることは何ですか？

A2. 意外性です。怪獣といえば無意識のうちに人間より大きな物を想像しますが、むしろ宇宙ノミやシラミ、ダニといった小さな生物が地球に飛来したら、どんな形なんだろうと考える方がわくわくします。

Q3. 成田さんは特撮美術と共に彫刻家としても著名ですが、彫刻を通して表現されたいことは何ですか？

A3. それは難しい。彫刻家は何を表現したいかでみな迷っています。ただ戦後美術の潮流がフランスからアメリカに移ると、美術もポップアートなど抽象的な物が主流になりました。しかし、私はある程度具体的な物から離れたくないと思っています。

Q4. 現在成田さんが最も表現されたいと思われているテーマは何ですか？

A4. 雲です。これまでも特撮美術を通してホリゾントの背景に無数の雲を描いてきました。おそらく雲をちゃんと描ける絵描きは私一人だと思っています。また彫刻ではウルトラマンをきちんと作って残したいです。円谷プロが作るハリボテではなく、本当のウルトラマンを。

Q5. 最近はゲーム業界でも成田さんが描かれた怪獣に影響を受けたデザイナーが数多くいます。こうしたデザイナー、また読者にメッセージをお願いします。

A5. もっと自由になった方がいいと思います。怪獣はメソポタミアに人間の文明が誕生したときから存在してきました。既存の物に縛られることなく、独自の創造、クリエイティブを追求して下さい。

PROFILE

成田亨（なりた・とおる）：1929年生まれ。彫刻家、特撮美術監督。武蔵野美術学校卒。新制作協会に14年間出品。新作家賞受賞（62年）。京都府大江町に『鬼モニュメント』建立（90年）、北上市の『鬼の館』レリーフ制作（94年）。特撮美術監督としての代表作は『第三次世界大戦　41時間の恐怖』（60年）、『戦争と人間』（70-71年）、『新幹線大爆破』（75年）、『ウルトラQ』（66年）、『ウルトラマン』（66-67年）など多数。現在東京都日野市在住。

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

第二十五便

『プロ野球？殺人事件！』

がっぷ獅子丸

「**コレは誰に売ろうとして作ったのかしら……？**」月に60本以上タイトルがリリースされている今日この頃、**そんなに一杯作っても売れねーよ！** 皆ゲームを企画する時、一体どれだけ買う人間の事をリアルに考えているのかしらと思うのよ最近。制作会社持ち込みの企画書を見るとたまーに目にするのが〈**一般層・ライトユーザーを想定**〉という一文。この言葉を見るにつけ、その考えの浅さに辟易するのだけれど、実際「ライトユーザー」と言われている一般消費者が**年に何本ゲームを買うのか**理解しているのかしら？ 年1～2本しかゲームを買わないような連中は、今年で言えば『FFⅧ』と『ウンジャマ』あたりを買っちゃったらもうそこで打ち止めで、その下に『ロボット大戦』やら『DDR』やらが控えてるってのに、一体その持ってきた「ゲーム」は客が何番目に手にとって貰えるような代物なのかをじっくりと考えてから書いて戴きたいのよ。ま逆に「**あざとい**」企画というのもあるわよね。特定層が絶対興味をそそるような盛りつけをして、ゲーム内容以外で既に訴求力を持たせ、最も回収率の高い手段でリリースするタイプ。いわゆるキャラクター物の中には露骨にそんなのもあるけど、ゲーム単体の内容を見ちゃえば、お子チャマ達にダメゲーだの業界悪の極みのように揶揄されるけど、それを言い換えれば「ユーザーをよく分かってる」ということなの。得てしてそんなゲームは、大抵自分の作った物の**身の程**をよく解ってて、何か新しい仕掛けとかユーザーを広げてみようとか余計なスケベ心を考えずに必要最小限の投資で確実に目標分を回収するの。でもそれがこの時世の正解よねー。というわけで、ターゲットを確実に絞り込みそれに見合った規模の企画を立てるのが今や大命題なのだが、泣けてくるほど**そりゃオメー絞り過ぎだろ！** というゲームもホントにあるわね結構。そんな暑さでダラダラと愚痴った前置きのすえに今回紹介するのはFC『**プロ野球？殺人事件！**』です。ターゲットを絞るのはいいんです！ 面白いものに面白いものを乗せればもっと良くなるのもアリかも知れません！ でもなんで**プロ野球にアドベンチャーを乗せちゃうワケ!?** まーこういう不可解な組み合わせは、最近でもPSで**声優とボーリングしたり**、GBで**ウルトラマンにパチンコさせたり**とか、とうてい思いつかない組み合わせを考えたりしますが、唯でさえニッチなシェアを更にピンホールに絞り込んでドンだけマト

がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな31歳。

リクスが重なるのかマジで真剣に考えたのか悩みはつきませんが、『ファミスタ』と『神宮寺』の2つのシェアがそのままイタダキマンボでグー！ と小躍りしてる企画屋の姿を想像すると、今なら企画書の段階で裏紙（エコロジーだからネ）決定ですが、このゲームの発売当時はクリエイティブには悪い時代で、そんなこと深く考えなくとも**それなりに売れちゃったり**したのでしょう。そういや「**だんご3兄弟**」も、3つ4つからアニメ化の引き合いがあったそうだけどそろそろ頭が冷えた頃かしら。大まかなストーリーをざっくりと説明すると、自宅へ**ガンアンツ**の**ほら選手**が偽札の入ったアタッシュケースを持ってきたおかげで殺人事件の容疑者にされ警察に追われることとなった**いがわすぐる**くんが無実を証明する為に、横浜から広島・名古屋とセ・パ両リーグの球団・球場へとお邪魔しながら、事件の謎にせまっていくというアドベンチャーです。ゲーム進行的には、ドラクエのようなマップ画面を徒歩や車で移動し、出会う人物その他との会話や調べることでフラグが立つという『**さんまの名探偵**』形式ですが、最初は関係者の話を聞き込みが中心だったので結構マジで作ってるのかしらと思いましたが、だんだん、池の中の子犬を助けるとか段々無茶苦茶になっていくスタミナの無さがある意味好意的でしたが実存キャラの台詞一つ一つが、某Jr.など「**僕は親の七光りじゃないですよ**」など中途半端に生臭くて、いがわくんが素性を隠してガンアンツのプロテストを受け、遠投やノックに合格しないと先に進めないという**嫌な部分で野球ゲームが出しゃばってくる**のがいや参りました。きっちりスポーツやアクションの要素を取り入れてるんだモーンという制作者の意地のようなものを感じ取りましたけど、マップ中で職務質問されると、いきなり**いがわくんが警察官を殺しまくる縦スクロールシューティング**になるのが「あんた、全然無実やないやん！」と妙な突っ込み所を与えてしまうのがちょっとナンですなあ。ゲーム中、自宅や関係者に電話をする事ができるのですが、操作が本当に電話番号を入力して番号もまた横浜辺りだと「**044―104―8814**」とか中途半端にリアルでして、獅子丸思わず**本当にかけてみたり**しましたが「この番号は現在使われておりません」わかっとるわあ！ このフルスィングで空振りをしてしまった盛りつけはいかがなものかと思いますが、今やもうおいそれとこんなイージーな野球物は出せなくなっちゃいましたな。それというのも某社が日本プロ野球の権利を牛耳ってしまったからなんですけど**あの馬鹿協会!!** なあもうみんなゲームで実名選手使うのなんかやめようぜ！ キャラと球団ロゴにエディットモードをつけて一字違いでレッツゴー！ ガンアンツ万歳!!（思考停止中）

これがクリスマス商戦に使われるという、まさにカプコン試行錯誤の時代でした……。

画：南敏久

プロ野球？殺人事件！（AVG）

メーカー：カプコン／機種：ファミコン／価格：¥5,900／発売日：'88年12月24日

ゲーム業界にツッコミを入れまくる、浪速のドッキ連載、大反響で第5回!!

岡本吉起の言わしてもらうで

第5回　師匠と部下と、まだ見ぬ後継者たち

今回は自分の経歴を振り返りつつ、業界の人材育成についてチョイと考えてみましょうか。

このオカモトがゲーム業界に入ったのは、今を去ること17年あまりの昔……というような書き出しは前回も使ったような気がしますが、その17年前がどんな時代かというと、年号は平成ではなく昭和で、列車や船の動力は主に蒸気機関、豊臣秀吉がまだ木下藤吉郎だったという頃です（一部、事実に反する記述があります）。

当時、普通の人間にとって本格的なコンピュータというものは、あまり実感のない、半分フィクションみたいな存在でした。いずれ生活に関わってくるかもしれないし、見えないところではもう使われてるんだろうけど、5年10年のうちに一般家庭にポンポン置かれるようになるとは、だれも思っちゃいなかったんです。

一般人でも買える値段の本格コンピュータは、当時マイコンと呼ばれていて、私ら下品な若僧どもは「マイ・コンドーム」などと言ってましたが、性能的には多分、今の携帯電話から通信機能と記憶能力を奪った程度のもんでしょう。やたらと手がかかる割に、大したことはできない。ま、高価なオモチャでした。

コンピュータ社会の可能性について語る奴はあちこちにいましたが、そんな連中の大部分はコンピュータを持ってないか、持ってても使うことができず、ほとんど受け売りや漠然としたイメージだけで偉そうに言っていたもんです。

ゲーム業界はというと、『スペースインベーダー』はもう時代遅れで、ゲームセンターに通うのは不良とマニアだけでした。『インベーダー』の余波が衰えると同時に、テレビゲームという一過性の娯楽も消えていくんだと、みんななんとなく思っていたんです。こんな暗黒時代に、鉄砲を活用して長篠の戦いに臨んだ織田信長はやっぱり偉かったと言えましょう（一部、不正確な記述があります）。

そんな心細い状況の中、私はちょっとした腰掛けのつもりで、絵描きとしてコナミに入社しました。当然、コンピュータには知識も興味もジェンジェン持ってなかったんですが、播磨さんという上司からゲームの何たるかを教わった結果、絵だけじゃなく企画やなんかにも関わって、2本ばかり完成させました。社会人になりたてのハナたれ小僧が、最初についた師匠でしたね。

それから、カプコンに拾われてからの師匠が、現在常務取締役の青木さん。私にプログラミングの基本発想を教えてくれた大恩人です。ま、要はコンピュータも人間と同じで、使う側がちゃんとした指示を出さないと力が発揮できないって事ですけど、道具としてのコンピュータの本質を理解できたのは大きな収穫でした。

いや、この青木さんからは、人間として教わったもののほうが大きかったかな。当時23歳、押せ押せの人生を突っ走り、他人にも無意識にそのテンションを要求していた生意気盛りの私に、人を使うなら優しさを知らにゃあならんと伝えてくれたのが青木さんですから。で、それからの私はといえば、船水や安田をはじめとす

る部下を、キビシイなりに可愛がってきたつもりです。ガキみたいなとこはいつまでも抜けないんだけど、それなら立派なガキ大将になってやろうと思って。今じゃ青木さんと私の肩書きはタメになっちゃいましたが、今でも「おっさん、おっさん」と呼んで慕ってます。ガキ大将が横町のご隠居になつくみたいに。って、青木さんバリバリ現役だけどね。

カプコンでもうひとり私を育ててくれた師匠が、今はSNKの専務になってる西山さん。以前はIREMに勤めてた人で、トシで私より5つぐらい上、ゲーム界の実績じゃもっと上だったのに、まだまだ駆け出しの私を「さん」付けで呼んで対等に扱ってくれました。仕様書の書き方とかそういう、開発を正確に能率的に進めるためのノウハウは、主にこの人から授かったもんです。

その頃になると部下ももう30人近かったし、先輩の数なんてそう多くなかったから、後はだいたい自分の経験と勘、それから本なんかを読んで独学です。数年前、カプコンがボストンコンサルティングっていう経営コンサルタントの会社を招いて助言を仰いだ時、そこの社長の堀紘一さんって人には刺激を受けましたけどね。ああ、世の中こんな頭のいい人がいるもんだな、自分も頑張らにゃいかんな、と。

今にして思えば、私の業界人生、恵まれまくってましたね。当時は色々な面で制約が厳しかったから、逆に隙間を突く斬新な発想ってものが出しやすかったし、テクノロジーの進歩が遅かったから、ついていくのも楽だった。開発チームの人数が少ないせいでいろんな役割を兼任して、その中から自分に合った職種を見つけることもできたし、ゲームの数も多くないから、工夫したらダイレクトに手応えがあった。まあその分金回りは悪かったけど、方々でいい上司やお手本に恵まれて、能力を磨くチャンスも発揮するチャンスもどんどん与えられてました。

それに比べると、今からこの世界に入ってくる若い人は窮屈でしょう。企画で入った人が作曲で思わぬ才能を発揮するなんて機会はまずないし、専門分野の技能は高くて当たり前。腕が良くても、作風にアクが強すぎたら偉くなるまで抑えていかなきゃなりませんからね。その上、大作化が進んじゃってるから、みんなついつい冒険は避けちゃうし。

これじゃいかん、もっと次世代の人材のために骨を折っておかねばと、常々思ってはいるんですが、なかなか個別に指導する余裕はありません。だからせめて、企画やプロデュースについて私が蓄えたノウハウを整理して、いずれマニュアルにまとめてみようと思ってます。マニュアルというと眉をひそめる人もいますが、開発の仕事がこれだけ複雑になっちゃうと、本人が体験を積むにしても踏み台が必要ですよ。要は、本人がマニュアルに使われないことですね。

で、本当はそれを、インターネットかなんかで無料配布したいところだけど、会社の立場を考えたら、きっと社外秘ってことになっちゃうんだろうな。

とにかく、まだ見ぬ後継者たちには、なるべく進みやすい道をつけておきたいもんです。それが結局、私を育ててくれた先輩達への、恩返しにもなるはずだから。

イラスト：西村キヌ

岡本吉起（おかもと・よしき） 株式会社カプコン開発本部取締役本部長。カプコンのアーケード、コンシューマの開発を統括的にプロデュースしている。

小島秀夫PRESENTS

KOJIMA CINEMA

第16幕『THE MATRIX』

コジマシネマ開演の挨拶

観ました！　観ました！　遂に『マトリックス』を！　前号でも軽く触れていましたが、なんせあの『スター・ウォーズ』よりも観たかった映画なのです。今年の頭にワーナーの試写室で予告編を観て以来、ずっと気になっていたのです。というのも、ずっと待機状態になっている次企画のアクション・アイディア（壁を走って弾を避ける、高速で弾を避ける等）や、キャラクター・イメージに非常にダブるところがあったのです。「やられた!!」という感覚と同時に、妙な親近感が湧きました。きっと「ニューロマンサー」を書いている時に『ブレラン』を観たウィリアム・ギブスンも同じ気持ちだったのではないでしょうか？

今秋は『マトリックス』、一押し！

『マトリックス』への期待度はかなりのものでしたが、さらにおつりが来る面白さでした。ただ意外だったのは、ビジュアル等から、現代アクション劇を想像していたのですが、実際はかなりヘビーな設定のサイバーパンクSFであったりします。コミックやゲーム、アニメ、カンフー映画といった様々な要素をデジタルという魔法でハリウッド的にMIXしてこそ実現した、オタク兄弟監督による次世代エンターテイメント映画!!

実はこの映画、既に3回も観ています。最初はE3ショーの際、5月にロスで観ました。思ったよりストーリーが込み入っていたので、語学力の乏しい僕には難解な内容で、アクション・シーンを楽しむのがせいぜいでした。6月末に試写会に呼んでもらい、日本語字幕版を観ました。そこで単なるアクションSF映画ではないことが分かりました。説教臭いところはありますが、「聖書」や「数学」、「心理学」といったエッセンスを取り入れた、哲学的な奥行きも備えた映画だったのです。まあ、こういう側面もオタク的であったりしますが。

キアヌ復活！　キャリー＝アン・モス魅力炸裂！

「キアヌ・リーブス」「サイバーパンク」というキーワードを聞くと、『JM』を思い出す人もいるかもしれませんが、安心して下さい。その心配は不要です。まったく別物であると同時に、『スピード』の頃の、あの神経質で頼りなげなキアヌが復活です。相変わらずの大根演技には違いないのですが、カンフーやアクション・シーンを吹き替えなしで頑張っています。しかし、今回注目すべきはキアヌよりも、ヒロインのキャリー＝アン・モスでしょう。完全にキアヌやフィッシュバーンを食ってしまっています。彼女のための

イラスト：新川洋司

プロモーション映画といってもいいかも。とにかく、格好いい！ 一番おいしい所はすべて彼女が持っていってしまいます。強いだけではなく、母性的な優しさ等も上手く描かれています。前作『バウンド』でもそうでしたが、ウォシャウスキー監督は「強い現代女性」を描くのが得意なようです。

本場カンフー・アクションとワイヤーワーク

この映画の見所は銃撃戦だけではありません。アクション監督をあの『ワン・チャイ』シリーズ等でお馴染みのユエン・ウーピンが行っているのです。特に今回はウーピン師匠を機材丸ごと香港から招いたということもあり、そのカンフー・アクションの完成度はハリウッド映画では突出しています。キアヌを始め、フィッシュバーンやモス等の俳優陣に4ヵ月半かけてカンフーとワイヤーの訓練をしたということもあり、カンフーファンも涙ものの仕上がりではないでしょうか？ 壁走りやキリモミ宙返り等、香港映画ではすでに見慣れたワイヤーワークも、ハリウッドの俳優が見事にこなすことでかなり斬新な映像に見えます。ヴァンダムではなく、キアヌたちにカンフーをトレースさせることで、「MATRIX」という電脳世界の設定をより引き立てています。まさに確信犯です。

デジタル技術とアイディアの融合

さすがはデジタル世代の監督、VFX、CGの使い方が上手いです。技術とアイディアを上手く融合させて、観たことのないビジュアルを作り出すことに成功しています。さりげないところにも、その才能は窺えます。「MATRIX」のモニター画面で緑のデータが雨の滴のように上から下へ流れるエフェクトがあるのですが、その斬新なイマジネーションに感心しました。常にモニターの走査線を水平方向にプログラムで描いている我々には、とても思いつかない表現です。データが数字ではなく、カタカナである工夫もニクイです。また、キアヌがエージェントに捕まって車に連行されるシーン。通常のスピードの映像なのですが、車のドアミラーの中だけ高速度撮影された映像が組み込まれていました。非常に印象的な映像に仕上がっていました。VFXによる心理描写です。

『マトリックス』、斬新な視覚効果に圧倒される。

SFXとゲーム制作

観たことのない映像を「具現化」するために、様々なイメージボードを描き、アイディアを捻って、新しい技術や手法を編み出す。それによって映画の新しい局面が生まれていく。テクノロジーとアイディアにより、際限なく広がるイマジネーション……。これがSFXの基本であり、それが映画の醍醐味です。これまでにも『2001年宇宙の旅』や『スター・ウォーズ』、『T2』、『ジュラシック・パーク』等、ある作品の技術開拓によって新しい世界への扉がいくつも開かれ、映画産業はその都度、成長してきました。『マトリックス』も、そういうフロンティア的な功績を残す映画であると思います。ゲームも同じです。アイディアと技術がうまく結びついた時、それまでに観たことのなかった、体験したことのなかった世界が見えてくる、そしてさらにエンターテイメントの枠が広がっていく……。次もそんなゲームを作りたいと思っています。

『マトリックス』
THE MATRIX
監督／脚本＝ラリー＆アンディー・ウォシャウスキー
主演＝キアヌ・リーブス／キャリー＝アン・モス
プログラマーとして働くネオ（キアヌ・リーブス）は、最近「起きていてもまだ夢を見ているような感覚」に悩まされていた。ある日、彼のパソコンのモニターに不可思議な文字列が浮かび上がる。「マトリックスが狙っている」……。（ワーナー・ブラザース配給 9月公開予定）

小島秀夫（こじま・ひでお）：株式会社コナミコンピュータエンタテイメントジャパン取締役。『スナッチャー』『ポリスノーツ』『メタルギア ソリッド』など、独特の世界観を持つ作品を創り続けるゲーム職人。また、ゲーム業界屈指の映画通としても知られる。

VOL.13

カズマデラックス♥

好評発売中！

DIGITAL DEVIL APOCALYPSE
金子一馬グラフィックス
「女神転生」映像世界の造物主、ここに降臨！

初のイラスト集が出ました！見所、読み所、が満載なんで、トイレやおフロのお供にイイぞ。

次は、悪魔本の予定だ！

マタ宣伝ナノ

続もっと怪奇を！／巻

More Mystery, Please. Part2

この連載も単行本にしたいけど…いつになるコトやら…。

ある日のこと…

タッ、タッ、タッ、タッ

ゆうびーん！

ヒヒッ…

鬼太郎のアレといっしょだね。

→ DEVIL POST

アッ"デビルポスト"ニ、ナニカ届イタゾ。

テ、ユーカ デビルマシーン バックルジャン

「説明しよう！ デビルポストとは悪魔絵師こと金子一馬宛てにナゾの事件の報告が届くポストである！」

デビルポストニオ手紙ガ来タヨ。

やっと出た「新耳袋」第四巻、日本版メンインブラックとも言える「黒い男たち」の話と、山の上にあるナゾの牛舎の話の「山の牧場」が面白いぞ。ちなみにこれを書いてる時、またマシンがトビました。どうやら「新耳袋」と書くだけでマズイみたい…、あまりに何度もトブんで、さすがにちょっと寒気が…。これも先入観だと思いたいですな、いやマジで…。

←←←←←

シーッ

夏になると怖い話系の本がいっぱい出てウレシイなー

ハイ

マァ、ステキ！

それは「カズマデラックスVOL.11」で募集した、ゲームにまつわる怖い話の手紙じゃないのー、さっそく読もうぜー。

詳しくは1999年1月号のゲーム批評を見よう。

大好評連載　カズマデラックス第13回!!

えーと
なになに…、
「これは友人の持っている"真女神転生"のソフトにおきた事です。
友人はいつものようにセーブしたところから始めゲーム中盤のダンジョンを………」

…ゲーム中盤のダンジョンをプレイ中、何故か突然、主人公が消えてしまったそうです。不思議に思いながらも、あまり気にとめてなかった友人は、セーブした所から始めようとロードしなおしたそうです。すると今度は名無しの主人公が現れ、しかも、見覚えのないHP999の仲魔つれていて、さらにートナーの女主人公はDEAD状態で、そのうえ…

「群馬県／Mサン」カラ／報告デス。

オ手紙アリガトウ

イヤー…、
これについてはMさんもわかってるみたいだから…
次ぎの話しにしようか、

「たぶんアレかも…」

アレ続キハ？

んー、たしかに「弟切草」はヤバイって言うよねー。丑三つ時（深夜の2時〜4時）というのがまたナマナマしい。
単に怖い演出が上手いゲームで、それだけハマってやってるせいかもしれないけど、何かあるのかもしれないな…。

これはまた別の友人ですが、その人は霊感が強く、夜中の１２時をすぎたら「真女神転生」と「弟切草」はやらないと言ってました。特に「弟切草」はヤバイらしく、丑三つ時にやってると屋の隅に色々と集まってくるそうで他にも夜中にやるとヤバイゲームうのがあるそうで、そういうのをてると、決まって"来る"らしい。たとえ電源を切ったとしてもか散ってくれないので、困るとました…。

ソーイエバ「ドラクエ」／赤ン坊／泣キ声トカモ、ドキッ トスルネ。

懐カシイネ

他に来てないの…？
一通も？

ゼンゼン

じゃあ、次ぎのお手紙にいこうか、出して。

ナイヨ

と、いうわけでめげずに、まだまだ募集中だ！怖い話を聞いたり、怖い体験をしたら、スグに送ってくれ！たのむぜ。

馬

そうか…
みんなきっと、
ゲームするのに
一生懸命で怖い話どころ
じゃないんだな、
色々あるとおもったけど。
まぁ夢中になるっていうのは
イイことじゃないか…
オレだってそうだし、でも、
現在のせちがらい世の中
そういった遊び心があっても
イイと思うんだけどなぁ…
古臭いって言われれば
それまでだけどさ…。

カァー
カァー

マジダワ、コノヒト…

今回、紹介させていただいた方の、お名前はあえてイニシャルとさせていただきました。また演出上、文面を多少変更して、紹介させていただいている事をお詫びします。

2号連続特集 中古ソフト問題

中古ソフト流通 合法の判決下る!!

上昇・エニックス裁判は上昇・中古ソフト業界側の勝訴となった。しかし、その現状はさほどの変化も見せない…。中古ソフト問題の陰に潜むゲームソフト流通の是非とは?

吹き荒れる五月の嵐のなかで

中古ソフト流通は是か非か。

ゲームは映画であるか否か。

大手ゲームソフトメーカーが団結して臨み、中古ソフト流通の是非をめぐって繰り広げられてきた熾烈な戦い。その行方を左右するであろう最初の判決が下された5月27日は、JR中央線や京葉線が一時不通となるほどの強風が吹き荒れていた。典型的なメイストームである。

同じ日、冤罪か否かで世間を騒がせてきた有名な刑事事件の公判が開かれており、東京地裁の玄関前は大勢の人で溢れかえっていた。罵声や怒号が響き渡る人の群。その対岸に、ずらりと並んだ100人を超える列は、上昇・エニックス裁判の傍聴券希望者たちだ。そばには原告・上昇の金岡社長や被告・エニックスの福嶋社長の姿も見える。

両陣営とも異口同音に「絶対勝てる」と断言し揺るぎない自信を持って臨んだこの裁判。抽選倍率約3倍となった貴重な傍聴券を手にした者は一斉に法廷へと向かう。いよいよ、判決のときは目前に迫っていた。

ゲームは映画に非ず

冒頭で簡潔に結論を述べた東京地裁・三村量一裁判長に倣って、最初に主文を紹介してみることにしよう。

「原告の行うゲームソフト目録記載の各ゲームソフト(『スターオーシャン セカンドストーリー』『バスト・ア・ムーブ』の2作品)の中古品の販売について、被告が右各ゲームソフトの著作権に基づく差止請求権を有しないことを確認する」

早い話が「中古ソフトの流通は合法」とされたのである。

勿体ぶる必要もなかろう。その日のニュース番組は、我々が予想した以上に詳細な情報を伝えていた(TBSなど短い時間のなかでわかりやすくまとめられた特集もあったが、「ニュースステーション」の某コメンテーターの解説は、

なんともトンチンカンだったような気がする)。

前号までに何度も繰り返し述べてきたことだが、中古ソフト問題とは「ゲームは映画の著作物にあたるか?」「ゲームソフトに頒布権はあるのか?」を巡る争いである。

本裁判では、これを踏まえ「ゲームは映画の著作物に該当し、頒布権が認められるか否か」「ゲームは映画の著作物であり、頒布権が認められたとして、いったん適法に譲渡されたあと、頒布権が消尽するか否か」の2点が争点とされていた。

裁判所はまず「劇場用映画の特殊性」に言及し、「劇場用映画は、オリジナル・フィルムを基にして複製されたプリント・フィルムを映画館において上映し、映し出される視聴覚的表現を一度に多数の観客に鑑賞させるという形態で利用されるものである」とまとめている。また劇場用映画は一度に多数の観客に鑑賞させることに意味があり、他の著作物のように多数の複製物が公衆に直接販売されないという点を指摘。さらに配給制度という独特のシステムを用いて投下した資金の回収を行ってきた社会的実態を解説したうえで、この地位を頒布権という特殊な権利で保護することが適当と説いた。

わかりやすくいえば、映画に限っていえば頒布権という強い権利を認めてもOK、ということを再確認したわけだ。

続いて「映画の著作物」であるための基本的要件を確認する。ここで「劇場用映画において思想・感情の創作的表現は、フィルム編集等の行為を通じて一定の内容の影像を選択し、これを一定の順序で組み合わせることによって行われるものであり、複製物たるプリント・フィルムを上映することにより常に同一内容の連続影像がもたらされることで、広範な地域における多数の映画館での上映を通じて膨大な数の観客に対して、同一の思想・感情の表現を伝達することが可能なもの」と論じる(わかりにくいかもしれないけど法律的表現ってこんなものです。ちなみに「影像」は法律用語)。

『スターオーシャン セカンドストーリー』。上昇側はわざと映画に近いと思われるRPGを選んだという。

裁判所は、前記一文の「編集等において一定の内容の影像を選択」「一定の順序で組み合わせる」「常に同一内容」「連続影像」「同一の思想・感情の表現を伝達」に着目し、これらが映画とゲームを隔てる部分だと指摘した。

ゲームは、たとえ同じソフトを使っても、プレイヤーによるコントローラーの具体的な操作に応じて、画面上に表示される影像の内容や順序は、各回のプレイによって異なる。よってゲームは映画の著作物としての要件を満たさず、著作権法二条三項にいう「映画の著作物」には該当しない、と判断されたのだ。これもわかりやすくいえば、「インタラクティブ性のあるゲームは映画ではない」ということである。

この論点に加えて、ゲームソフトは一種の素材としての多様な影像の集合であり、ゲーム著作者の編集行為によって、すべてのプレイヤーが、まったく同じものを観て聞いて感じるものではないと言及。一般的な劇場用映画のように「このカットの次にこのシーンを挿入」といった見せ方、作り方をしないかぎりは、映画とは認められないと説明する。もちろん「どの素材を集めるか」という点に著作物としての要件があるとも考えられるわけだが、これについて裁判所は「劇場用映画のスチール写真も著作物だが、それを並べても映画とはいえない」と否定した。

メーカー側が主張する「ゲームが映画の著作物である」という前提条件が否定されたわけだから、いうまでもなく頒布権は存在しない。これによって、中古ソフトの販売を差し止める権利はないと結論されたのである。

一部では、過去に「ゲームは映

読者の声
上昇・エニックス訴訟判決についてどう思いますか?

あくまで既存の法律の枠内での解釈でしょう。この判決を土台に新しい法体系を組み上げて欲しいものです。(大阪府　藤岡賢一)

画の著作物である」と司法判断が下っていることから、二つめの争点である「映画の著作物ではあることを認めたうえで頒布権が消尽するか否かが問題になるのでは」との見方があったようだが、それどころか、のっけの部分から完全に否定されてしまったわけだ。

これはある意味、非常に画期的な判決である。日本の裁判では、過去の判例に背くこと自体が珍しいことなのだから（もっとも限定的には、この判決に先駆けてコーエーの『三國志Ⅲ』裁判でも同ソフトは映画の著作物ではないとされてはいた）。メーカー側とすれば考えもしなかった判決、まさに青天の霹靂である。

長々と書いてきたが、実際の裁判では、裁判長によって主文が言い渡されただけである。あっさりしたものだ。

一同固唾をのんで見守って……と思う間もなく雌雄を決する判定が下されたわけだが、その瞬間の両陣営の表情は見事に好対照だった（当たり前か？）。上昇・中古ソフト業界側の弁護団は、安堵の表情と笑顔。一方のメーカー側は、エニックス福嶋社長の首を傾げる仕草が印象的であった。

中古ソフト問題は終わらない

この裁判のあと、前後して双方の記者会見が開かれた。

敗れたエニックス側の濱野英夫弁護士は、ゲームが映画の著作物であると認められた過去の判例を再度強調し、遺憾の意を表明。また、インタラクティブ性に関する判断については、「コントローラーの操作によってどのような影像の変化がもたらされるのかという部分が、そもそも著作者の判断で行われているわけだから、物に固定されている（映画同様、編集行為がある）」と反論した。

エニックス側弁護団。ACCS久保田氏の顔も見える。

福嶋社長は冒頭で「こういう考え方もあるのかなと思いました」と感想を述べ、取引のある小売店に対しては引き続き9ヶ月の中古ソフト取扱禁止と7％の著作権料を求めると回答。これを受けて社団法人コンピューターソフトウェア著作権協会（ACCS）の久保田裕専務理事は「ゲームソフト市場においては4048万本、約1395億円相当の中古品が販売されており、この売り上げについてはなんらメーカーへの還元が為されていない」（数字は平成9年CESA調べ）としたうえで、メーカーに対する経済的な保護を改めて訴えた。また、この席でメーカー側は控訴する旨を発表している。

一方の上昇・中古ソフト業界側の記者会見は、テレビゲームソフトウエア流通協会（ARTS）の新谷雄二代表理事、上昇の金岡勇均社長の挨拶にはじまり、終始和やかなムードで行われた。

弁護団の藤田康幸弁護士は「この事件というのは表面的には著作権法の解釈を巡る対立だが、より本質的には、いわば特権的な利益を擁護するのか、より普遍的な利益を擁護するのかの対立だった」と語り、以下のように続けた。

「大量生産され一般に広く販売されている商品で、流通の隅々までコントロールする権利があるなどという主張はゲームソフト以外にないのです。また日本以外の国でゲームに頒布権を認めろと主張する例もない。一旦適法に譲渡が行われたら、その後は頒布権は及ば

上昇側弁護団。非常にたくさんの報道陣が集まった。

読者の声
上昇・エニックス訴訟判決についてどう思いますか？

『サンパギータ』を売りにいったら300円。店頭には2000円は上乗せされてるけどどういうこっちゃ。中古屋もうけすぎでっせ。（宮城県　リー）

ないとされているのが国際的な常識です。そんなグローバルスタンダードに反するような主張を日本の裁判所が認めたら世界の笑い者になったでしょう。もともと著作権法の目的は何なのかということなんです。著作権法第一条に書かれている同法の目的は、文化の発展を促すこと。文化の発展を促すためには、著作権者の利益を一方的に擁護するだけでなく、著作権者の利益と利用者の利益のバランスを取りながら保護をはかっていくことが重要なのです」

　また、メーカー側の「中古市場の存在によって新品の販売機会を喪失すると、投下資本の回収の機会が奪われる」という主張に対しては「投下資本回収が必ず保証される商品などというものは現代社会ではありえない」と厳しくこれを批判している。

　勿論、まだ第一ラウンドが終了したに過ぎない。今後も「ゲームが映画の著作物であるか否か」の戦いは高裁、最高裁と続いていくのだ。

エニックス
中古ソフトがゲームメーカーの息の根を止める？

　さて、それから数日後……。我々はまずエニックスを訪ね、福嶋康博社長に改めて裁判の感想をうかがった。

「苦しんだ末の判決だったのではないかという気がしますね。ただし、これで中古ソフト流通が全面的に認められたことにはならないと思います。判決の翌日には、契約している小売店さんに向けて『これまでの契約（条件付きの中古ソフト販売容認）は変わりません』と手紙を出しました」

　福嶋氏は、今回の裁判に負けはしたが、現状は何も変わらないと強調する。また、契約している小売店からも異議申し立てなどは一件もなかったという。

　上昇は本誌でも常々「中古ソフト問題の根幹は、現在のゲーム流通そのものにある」と主張していたが、この点について質問すると「エニックスでは返品（商品の交換）もある程度認めていますよ」と福嶋氏。さらに「中古ソフト業者側のSCEIさんが儲けすぎているという主張もおかしい」とSCEIを弁護する。

「SCEIさんは、後発ながら、あれだけの市場を作り上げたわけですから、当然の報酬でしょう。スーパーファミコン時代の任天堂さんだって同じことでした。もし利益配分について不服があるのなら、きちんと話し合えばいいだけのことです。エニックスが自社流通を始めたのは、そのノウハウがあったこともありますが、メーカーとして自分の商品を自分で扱うことが自然だと思ったからですよ。別にSCEIさんに任せたからといって、自由な商品コントロールが阻害されていたわけじゃありません」

（株）エニックス代表取締役社長 福嶋康博氏。

　さらに福嶋氏は、PS2時代の到来をチャンスであると同時に、危機感を感じるところもあると語る。

「ファミコンからスーパーファミコン、そしてCD-ROMになっていくにつれ、どんどん利益が縮小しているんです。将来、より大きなメモリーをもつもの、さらに高いクオリティのハードが出てきて、今よりもっと儲からなくなった場合にどうなると思いますか？　ゲーム業界全体が、ある日突然クライシスを迎えるようなことはないでしょう。しかし、徐々に落ち込むことはあるのではないでしょうか……」

　ハイスペックのハードに伴う投下資本の増大が、資本の回収をより困難にさせる。そして次なるゲームの開発費のための真っ当な資本回収を阻害するのは何か？　それが中古ソフト流通だと暗に福嶋氏は主張しているのだ。

読者の声
上昇・エニックス訴訟判決についてどう思いますか？

中古という市場を求めているユーザーの意見を完全に無視しているメーカーサイドに憤りを感じる。新品と発売して1年経ったソフトの価値は同じではない。（兵庫県 Pin）

原告・上昇が説く「SCEIの功罪」

「あの判決がどちらにころんだところで、おそらくメーカー側は何も変わらないんです。ただ、我々にしてみれば、勝利してやっと現状維持という紛れもない死活問題なんですよ」

そう語るのは、第一審で勝訴した上昇の金岡社長だ。氏は「エンタテイメント産業は水物」という。「小売業がその波に乗ったのも事実だが」と前置きしたうえで「ゲーム業界はかつてのゲームバブルを引きずっている」と説く。

「ゲームは出せば簡単にミリオンを記録する時代がありました。しかし当時はメーカーの数も数十しかなかったわけです。今では数百ですよ。競争が激しくなっているわけだから、昔と同じようにはいきません。いうまでもなく自由市場のなかで淘汰されるメーカーも出てきます。それなのにメーカーは自らの保護を真っ先に訴えている。これはおかしな話ですよ」

中古ソフト業界側はこれまでの取材のなかでも再三にわたって「中古ソフト問題は流通の問題だ」と説いていたが、金岡氏はするどい矛先を現在のゲーム流通を作り上げたSCEIに向けている。

「中古ソフトによる新品販売機会の被害より、メーカー自身がきちんとした形で流通に流さない被害の方が大きいのではないでしょうか。たとえば『FFⅧ』。売る態勢が整っている専門店には充分な数のソフトがなく、コンビニには過剰に出回っている。この過剰に出回ったソフトのなかには、コンビニから横流しする形で闇市場に流れていくものも相当あります。私は適正な流通が実行されていたら、あと50万本は売れていたと思いますよ。それだけじゃない。SCEIは専門店の低迷を単品管理能力が欠けているためと決めつけています。売れるものを売れるだけ仕入れて追加発注すればいいと。ところが本当に売れるソフトは追加発注してもモノがない。そもそも単品管理どころか単品の予測をしなければならないのが実状なのに、メーカーは土壇場まで情報を見せない。単に『いいソフトですよ』というだけ。どう転んでも不良在庫を抱えるはめに陥ります。我々としては、いち早く不良在庫になりそうな商品を換金することでしか在庫のコントロールができないのです。任天堂が頂点を極めていた時代の流通は酷かったといわれていますが、それでも利点はありました。売れないソフトでも問屋を通して安く売りさばけば、メーカーはなんとか回収することができましたから。無論、きわめて不透明なことではあるのですが。しかし、SCEIの時代に入ると問屋のような中間流通がなくなってしまった。たしかに、そのおかげでソフトの価格が下がったというメリットはあります。しかし、これは森林を伐採して森の保水効果をなくすようなもの。エニックスのような力のあるメーカーなら自分で売ることもできますが、弱小メーカーはSCEIが売れないと言ったらもはやそれまで。以前のように問屋にすがりつくことさえできなくなってしまった。それ以上作らせてもらえないんですから。それだけならまだしも、SCEIは、今まで問屋が持っていた保証機能を我々小売に要求するようになりました。つまり、もっと保証金をよこしなさい、ということですよ。また、定価で売れば利益が出るから真面目に商売しろとも言われます。しかし、実際のところ定価販売できるようなソフトは全体の1割が関の山ですよ。我々は思うんです。クソゲーいっぱい押しつけておいてそれはないんじゃないか、と」

（株）上昇代表取締役 金岡勇均氏。

SCEIは、森の木を切り倒して（問屋をなくして）通行を容易

読者の声
上昇・エニックス訴訟判決についてどう思いますか?

双方の歩み寄りのきっかけになればいいなあと思います。中古ソフトが無くなるのもイヤだけれども、メーカーが潰れるのもイヤだ。（東京都　小林貴光）

にし（価格を下げた）通商も盛んになった（多くのメーカーが多くのソフトを制作・販売できる）。一見、メーカー、ユーザーともに喜ばしい形だが、森の保水効果（問屋によるメーカーのリスク回避）が消えたため、土砂（リスク）が川下に流れ出した、と上昇は言うのだ。川下にいるのはもちろん小売店とユーザーである。

「1万円だったカセットが5800円のCD－ROMになった。これによりメーカーは35％は余計に売らないと同じ利益が出なくなってしまいました。SCEIとしては単価を落とせば、売り上げが倍増するという読みがあったと思います。ところが実際は、その予測ほど市場規模は広がらなかったわけですし、競合メーカーが急増したことで結果的にパイを食い合ってソフト1本あたりの発売本数が落ちてしまった。さらにいえばハードスペックがあがったため開発コストが高騰する。メーカーには小売店からの返品を受け付ける余裕はない。小売店は小売店で単価が下がって、以前よりたくさん売らなければならないので、それなりのタイトル数を用意しなければならないが、結果的に不良在庫が増えるだけ。仕方がないから中古ソフトで食いつなぐ。すると今度はメーカーが中古ソフトは著作権法違反だと騒ぐ…悪循環ですよね。本当に問題なのは、今回の中古問題でSCEIが蚊帳の外にいるという事実。そもそもの原因はSCEI流通にあるというのに」

わんぱくこぞう
ショップだけにリスクを背負わせるのか？

「僕はSCEIさんを嫌いではありませんし、多分目指している目標（ゲームという文化の発展）は一緒だと思うんです。ただ、方法論が違うだけの話」

　ARTSの代表理事を務める株式会社アクト（FCチェーン「わんぱくこぞう」）社長・新谷雄二氏はそう語りつつも「掛け率が75％で返品ナシっていうのは、普通は商売になりません」と手厳しい。

「他の一般的な商品の小売を考えれば、適正な卸値というのは大体50～60％、妥当な小売のマージンは40％くらいなんですよ。メーカーはソフトを作るリスクがあるといいますが、我々にだって店舗を借りるリスクや人を雇うリスクはある。現在、定価で得られる25％の粗利は、店舗間の競争によって10％引き位の販売価格になりますから、実質15％の粗利になります。これではどう考えても無理ですよ（笑）。15％っていうのは、6枚仕入れて5枚売り、1枚ディスプレイすればチャラという数字です。人件費のぶんだけ損をする計算になる。だいたいSCEIがリピートを確立したと言われてますけど、不良在庫を抱える怖さを考えれば実際リピートなんてできないですよ」

（株）アクト代表取締役社兼ARTS代表理事 新谷雄二氏。

　また氏からは、次のような著作権関連の話も聞くことができた。

「アメリカなどでは全ての著作物に頒布権が認められ、それがグローバルスタンダードと言われていますが、実は、日本とアメリカでは頒布権という名前が同じだけで対象と内容がまるっきり違う法律なんですよ。たまたまアメリカのある法律を頒布権と訳したことが間違いなんです。映画の著作物にのみ認められた強力な権限を持つ日本の頒布権が、名前が同じというところでゲームにまで適用されようとしている。それに気づいてか、今度の著作権法改正で譲渡権という言葉が出来ましたが、この譲渡権がアメリカでいう頒布権と同じ内容のものなんですね。まだ審議の途中なので決定されたわけではありませんが、譲渡権では、ファーストセルドクトリン、つまり第一頒布をもって消尽すると明文されています。ただし映画はこれまで通りで、ゲームに関しては、

読者の声
上昇・エニックス訴訟判決についてどう思いますか？
どっちにしろユーザーにしわ寄せがきそう。数%のリベートと中古禁止時期を決定する方向でなんとかして欲しい。あとルールを守る販売店にはメリットを設ける とか。（岡山県　うどん）

映画の著作物と認められた判例もある為、司法の判断に任せるという内容なんです。その場合、現在一番新しい判例は前回の裁判で我々がいただいた判決ですので、第一頒布をもって消尽すると考えるのが当たり前だと思うんです。まあどちらにしても、メーカー側の言い分は根拠に乏しいと言わざるを得ませんね」

トップボーイ

新作では商売にならないというわけじゃないんです

中古ソフト業者に対して、新作販売とリピートに可能性を見出しているショップもある。苦戦の続く新作専門ショップのなかで10年連続前年比アップを続けているのがFCチェーンのトップボーイである。「新作では商売にならない」といわれているなか、同社の松藤博次社長は、こうした業界の声をきっぱりと否定する。

「SCEIが参入してリピートビジネスが浸透して以来、確かに粗利は下がりました。そのためにリサイクルをやらないと、新品ビジネスが成り立たないと中古ソフト業者さんは言いますが、実はそんなことはない。粗利が低くとも粗利高が高ければ商売として成り立つんです。粗利を低く設定すれば商品の回転に加速がつく。いちばん大事なのは、この加速を利用し利益が取れるうちに高回転させ、適正にリピートすることです。そのためには2、3ヶ月前に初期発注する段階で商品選択を誤らないこと。新作はゲームの研究が重要なんです。新品ビジネスは赤字で売るリスクを背負わなくてはなりませんが、それを回避するフィルターはちゃんと存在するということですよ」

トップボーイはブレインともいうべき少数精鋭の仕入スタッフが新作の評価を下している。しかし「データや詳細は一年以内のもので十分」と松藤氏はいう。

「資料もあり過ぎると、判断が鈍ります。我々は博物館じゃないんですから。それに品揃えが多い方がいいというものでもない。500アイテムと800アイテムなら確かに後者の方が品揃えはいいでしょう。しかし、お客は自分の知っているヒット作や気に入っているゲームが、より多くある方を品揃えがいいと感じるものなんです。ここでも店側に品定めの力が要求されるのです」

（株）トップボーイ代表取締役 松藤博次氏。

事実、同社は世間が注目している新作でも発注が少ないことが多々あるという。往々にして、その読みは当たるそうだ。これだけのノウハウを持ち常勝を続けるトップボーイだが、それでも「新品ビジネスというのは厳しい」という。

「SCEIさんが目指している、新品がならぶ魅力あるお店をつくるには、やはり資金がかかってきますし、それだけの在庫も持たなければならない。良い立地で、良い人間で運営させなければならない。そうなるとはっきり言って厳しいですね。やはり、もう少し考えられた利益配分にならなければ難しいでしょうね」

また、中古ソフト問題については非常にあっさりしたものだった。

「世間では結構騒がれているようですが、私たちは全然気にしていないんですよ。だけど今後裁判がどういう方向に進もうとも中古ソフトがなくなるとも思わない。ただし、商売としては成り立つかも知れませんが、事業にはならないかもしれませんね」

某大手FCチェーン加盟店

旧態依然とした専門店経営とSCEIが考える新品販売の格差

新品ショップ関係者で中古ソフト流通に懐疑的な人は少なくない。新品のみを扱う某大手FCチェーン加盟店のバイヤー・田中良也氏は「中古商売からの脱却がカギ」と力説する。

「そもそも黎明期のファミコンシ

読者の声
上昇・エニックス訴訟判決についてどう思いますか?
なんでもっと早く言わなかったんだろ？　中古市場が広まる前に言っておけばまだ違っていたと思う。（福岡県　プーのつぶやき）

ョップというのは純然たるゲームショップではなかったんですよ。玩具専門店やデパートの玩具売場を除いて、ファミコンショップの大半は中古販売店でした。なにしろ、任天堂時代の初心会流通なんて、売れ筋商品は80～90%の卸値で流されてくる。その代わり売れないものは安く入る。そんなデタラメが当たり前でしたから、真面目に新品を仕入れたりしない。そこに出てきたのがSCEIなんです。中古でなく新品で勝負しましょう、と。卸値が約75%というのが決して安いわけではないですが、売れ筋でも同じ下代で買えるというのは大きい。ちょうどその当時は、問屋を介する初心会流通の悪い部分が露呈してきた時期で、不良在庫の問題も噴出していたから、誰の目にもSCEIが白馬の王子様に見えたんです」

田中氏はゲームソフト流通の歴史を振り返りつつ話を続ける。

「PS1～2年目は『これはいけるんじゃないか』という手応えを感じていました。事実、中古ソフト販売もかなり自粛されていましたから。しかし3年目になった頃からタイトルが増えすぎて、売れないソフトが目立ち始めました。中古販売店と違って、新品の小売店では品揃えが命です。1本でも多くのタイトルを売り切れないようリスクを負って仕入れなくてはならない。タイトルが増えればハズす確率も高い。量販店の価格競争のあおりも受け、不良在庫が増えて経営が成り立たない専門店が続出しはじめました。元々が中古に依存したショップばかりなので、利益構造も旧態依然としたものだったし、目先のことしか見ないような体質だったので、新しいビジネスにうまく転換していけない。そこで『やっぱり中古の方が楽に儲かるよね』というのが事の真相でしょう。そうならないためにもSCEIは最初の段階で小売店の利益幅をもっと確保しておくべきだった。小売店の側も早い段階で卸値や返品について話し合いをすべきだった。悲しいかなこの業界はライバル意識が強すぎて小売店同士の足並みが揃わない。もしかしたらSCEIはこうなることを見越していたのかもしれません。つまり、経営が悪化する店が増えて淘汰の時代が始まることを。ショップがある程度寡占化すれば、SCEIの力を持って業界を思うようにコントロールしていけるわけですから。新品専門店は、一度中古に流れれば、もうSCEI流通の枠に戻れないのではという不安を感じています。かといって新品で利益の出る構造をSCEIは用意してくれない。この矛盾にどこまで耐えられるか。『専門店のプライドとして新品を扱っていきたい』という意気込みだけで営業を続けているのが現状です」

田中良也氏。
氏はフリーのゲームプランナーとしての顔も持つ。

メッセサンオー

中古ソフト問題はババ抜きである!

「前からテレビゲームには頒布権があるとは考えてないんで……。映画と同じ扱いっていうのはないでしょう。普通に考えれば（笑）。ユーザーのためを思うんだったら買い取りをする場があってもいいと思う。それがなきゃ不燃ゴミとして捨てる？　イヤならお前のところが引き取れって感じですかね。著作権云々ってメーカーの経営者が言ってる訳でしょ。経営者は自分でゲーム買わないから、つまんなかったゲームや最後まで終わったゲームがどんなに邪魔か分かんない。だからそういうことが言えるんだよ。自分の金でゲームを買えばいいんだよ。そうすりゃユーザーの気持ちが分かるんだから」

そう語るのは秋葉原ゲームショップ・メッセサンオーのバイヤー・稲越一之氏。最後は氏の毒舌で締めくくろう。

「確かに販売店は新品で上がりが

読者の声
上昇・エニックス訴訟判決についてどう思いますか?

ユーザーとしては仮に中古がなくなったらなくなったで多少は本数が減っても欲しいソフトを買い続ける事に変わりはない。（福岡県　天神）

（株）メッセサンオー コンシューマ仕入担当 稲越一之氏。

取れない（利益が出ない）し、メーカーが中古も返品も認めないっていうのはおかしいとは思うよ。でも、上がりが取れないって言っている販売店が何をしているかと言えば、値引きして新品を安く売ってるだけ。自分たちで首締めているんだよ。これもおかしい。こんな事言うと『あんたんところはアキバだからね』なんて言われるんだけれども、アキバだから特別ってわけでもない。まあ、新作ソフトを見せてもらったりはするけど、それだって見せてもらうように自分たちで努力して環境作りをしてるわけだしね。黙ってても人が来るってことはない。ちょっとはあるけど（笑）。定価で販売するかわりに販促物をつけて、ウチで買ってくれるお客さんをしっかり捕まえて、そういった営業努力は怠っていないつもりです。確かにSCEIの流通が完璧で問題が一個もないというわけじゃない。でも、じゃあどうすればいい？　って聞けば、もっと卸値を下げて返品もできてとしか言わないでしょ。じゃあ、今度はお前のところがノンリスクかよって（笑）。儲かる時は『SCEIさんお願いします、PS本体をいっぱいください』って言うけど、それが売れなくなると『SCEIは良くない』とか言い出すしね。勝手なんだよ」

稲越氏の主張は首尾一貫……営業努力しない店が傾くだけ、ということだ。

「結局、誰かがババを引かなきゃなんない。ババを引けば潰れるだけ。そうならないために努力しなければいけない。どんな業界でも同じはず。それだけの話なんだよ。どんな流通システムだとみんなが納得するか？　お店も儲かってメーカーも儲かってユーザーは満足して……資本主義なんだからそんな気持ちの悪い流通は不可能だよ！」

誰が、中古ソフト問題を作ったのか？

ゲームは映画であるか否か。

著作権や頒布権といったキーワードを知らず、中古ソフト問題に関する知識も持たずに、この一文だけを聞けば、何ともはや滑稽な問いかけだ。

だが、今回、日本の司法は、この問いかけに対し、ゲームが映画ではない理由を大真面目に、そして事細かに説いてみせた。

それでもこの問題に解決の糸口は見えない。メーカーは、依然「ゲームは映画だ」と主張し続けなければならない。彼らの言い分に沿えば、それが認められるか否かで、今後のゲーム制作を左右する億単位の開発費が動くのだから。

結局のところ、中古ソフトにかかわる著作権問題とは「利」の奪い合いなのだろう。しかもその是非は、双方の、とりわけ中古ソフト業界にとっての死活問題なのだ（すでにゲームソフト販売の大手FC「ブルート」が自己破産したことは前号でお伝えした。また、匿名で取材をお願いした、ある有名FCは、すでにゲームソフト販売での利益獲得をあきらめ事業規模を縮小することを決めたという）。

世界的AVメーカーのゲーム業界への参入は、多くのメーカー、ショップ、そしてユーザーに受け入れられた。ある小売店の関係者は当時のSCEIを「救世主のようだった」と表現する。何かが変わる、変えてくれる……たしかにPSはゲーム産業改革の旗手だったわけだが、その歩みに間違いはなかったのか？　歪みと呼べるものがあるとすれば——それが中古ソフト問題なのかもしれない。

歪みがこれだけで終わればいいのだが……。

PROFILE

田中裕（たなか・ゆう）

フリーライター。今、ゲーム業界関係者の間では「DCどう？」「うーん……」という時候の挨拶が流行っています。PS2も夢と希望だけじゃ語れないみたいだし……。さーてと『オウガ64』の続きでも……。

読者の声
上昇・エニックス訴訟判決についてどう思いますか？

中古がなくならなくて良かった。中古がなくなったら経済的に自分はあまりゲームが遊べなくなってしまうから。（神奈川県　長賢一）

ワンダご近所NEWS1.
バーチャルボーイ、カミさんの近所の友人の奥さん方に大ブレイク！プレステとどっちが高いの？」の問いにワンダ、重力崩壊。

ワンダースマン！ Vo1.3

愛するがゆえのセガネタ3連発！

by ワンダバダ長沢

とりあえず最初にあやまっておく。
すまん
ぷー=3

他社ネタソフト連続SCOOP

せがいじり

PS. エスニック/9月発売/バーチャルボーイ連動

PSから「ぐわんばれセガ」ソフト！

むかしむかしとおい未来に「せが」が住んでいました。
せがはサナギなのでうずまきです。
ある日チョ～ライトユーザーなむすめさんを見つけ、ママにいいました。
「あのむすめさんとラブラブになりたいなあ」
ママは言いました「もっと売れたらね」

「せが」をいじって大きくしよう!!

▲ライトユーザーとラブラブになるため、「ラインナップ」と呼ばれるフィールドに、「そふと」を増やしていくのだ!!

SONY君 ADVENTURE

DC カセ/10月発売/ビジュアルメモリ・ポケステ対応

高速で逃げまくるSONY君！ドリネズミの「DRIC」は追いつけるか!?

「アメリカ発売」「199キャンペーン」「せんむ」などのアイテムを駆使し、SONY君を追いかけろ！

SeGa frontier

セガ・フロンティア

PS アウェクス/10月発売/アンゴルモアの対応

驚異のフリーシナリオRPG

何世代にも渡る、壮大なシナリオ！
しかしせっかく次世代になっても、未だに32ビットのボスに苦戦!!マゾ、大喜び!!

SEGAの自虐ソフト!!

セガの「やっぱプレステだよな」のCMに端を発し、「カプコンvsSNK」、「サクラ大戦GB」など、他社ネタソフトが多くなってきた
そういえばクラッシュバンディクーの敵キャラの頭に「N」の文字があったり、「せがれいじり」のミニゲームで「せがれラリ」があったりと、けっこうニヤリとさせられたりするし……
今、「他社ネタ」がアツい!!

ザ・ボツ企画

・セガゲッチュ（つかまえてもあんまりうれしくない）
・頭文字D（ドリキャスのことかドルネコのことかわからないので）
・ドリーのアトリエ（うずまきばっか）
・ドリゴンキャストモンスターズ～ドリーのワンダーランド～（バンダイとの「はいごう」に失敗したため。）

注 このページはあくまでジョークですので、雪を溶かす大地のような温かい心で受け止めていただくよう関係者各位にお願い申し上げます。

※「64DD」を見ると、どうしても「サテラビュー」を思い出してしまうのはワタシだけか!?

▼この記事には暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

ダラダラドロドロ血みどろコラム　杯盤狼藉の第9回！

ゲームのはらわた

sacrifice 窮『KINGPIN : Life of Crime』

0　250　500　750　1000

血みどろ指数

976octave

Writing by 在鳩飛雲

かれこれ十数年も前のこと。学生時代に初めてのアメリカ旅行をした時に気付いたことがある。「俺って『ホモウケ』のいい人なのかもしんない」と。もちろん俺自身には「ホモッ気」なんて微塵もないが、なんでかそーゆー人にウケがいいみたいなのだ。けっこー堅肥りな体型なので、きっと「デブ（非ブヨブヨ系）専ホモ」の方の好みなんだろう。可愛いネェちゃんに好かれる方が嬉しいに決まっているが、そっちにゃあモテないんだからしょうがない。

さて、なんで「デブ専ホモ」の話なんぞで始めたかと言えば、今回のお題が『KINGPIN : Life of Crime』だからだ。ゲーム内容は、この頁ではお馴染みの『ドゥーム』系3Dシューティングに、ちょっとだけアドベンチャー要素を加えたもの。武器をホルスターにしまっておけば、敵キャラに近づいて話を聞くことができたりするのがポイント。こ汚い革ジャンに鉄パイプ1本でスラム街を徘徊するチンピラから、やがてはスーツをビシッとキメた（本当にグラフィックが変化していくのがちょっと面白い）首領（ドン）（＝KINGPIN）に成り上がるのが目的である。

……と、これだけなら、なんで「デブ専ホモ」の話が関係あるのかサッパリ分からんだろう。このゲーム、主人公をはじめとして、雑魚からボスまで出てくる奴が揃いも揃ってデブオヤジばかりなのだ。スキンヘッドのボディピアスデブ、薄汚れたランニング姿のデブ、マッチョなヒゲ面堅肥りなど、デブのオンパレード！　スマートなヤツなんて出て来やしねぇ。マッチョなネェちゃんなら、たま～にいるけど、それだってホントに数えるほどだ。この臭ってきそうなオヤジたちが、『QUAKEⅡ』のエンジンを改良した美麗なグラフィックで描かれるのだ。おまけにこのグラフィックエンジンの特性なのかなんだか知らんが、ポリゴンキャラの身体がフルフルと波打つからたまらない。いやもう、気色悪いっつーか、なんつーか、その筋の人なら嬉しいんでしょうかね、コレ？

最近のこの手のゲームのお約束として、攻撃を受けるとキャラがドンドン血まみれになっていく訳ですが、この傷跡描写がまた、なんか「ただれた」みたいで実にヤな感じなんですわ。始末に負えないことに、コイツらがヘンに打たれ強いもんで、殴っても撃ってもそう簡単には死んでくれない。だから、真っ赤にただれたイヤげなデブが、画面一杯にいつまでも迫ってくるって寸法だ。これ作った人って、絶対にデブ好きか、強烈なデブ嫌いか、なんかデブに対するトラウマがあるに違いない。股間に着弾した時に、キュッと内股になったりするあたりのゲイの細かさにも、なんかそんな臭いが漂ってるし。

なお、難易度は『ドゥーム』系の中でも群を抜いたキビしさ。一番キッツイ「REAL」なんて選ぼうもんなら、ショットガン1発喰らえば即死だし、「NOVICE」でチャレンジしても結構死にまくるぞ。心してデブどもを殲滅し、輝くスラムの星となれ！

PROFILE　在鳩飛雲：コンシューマーの企画兼プロデューサーで、洋ゲー好きのギャルゲー嫌い。兼業で与太ライターもやっており、最近かなり疲れ気味。仕事に関する座右の銘は「どうせ嘘だろ、上手くつけよ」。

KINGPIN : Life of Crime（ACG）　メーカー：P＆A／機種：Win95/98／価格：¥8,800／発売日：'99年7月16日

エロの星★の名の下に THE NEXT GENERATION

南敏久

第12話『警備員』

ジャンル：SLG／メーカー：インターハート／機種：Win95.98／
価格：￥7,800／発売日：'99年4月28日

ドッ、ド、ド、ドロボー!! ドロボーだぁ――って一体何のコト？ 実は過去のこの連載や別冊で使用した私物のエロゲーなんですが、画面写真を撮ったりメーカーや発売日をチェックしたりする関係上、編集部に置きっぱなしになってる訳です。で、たまに編集部に寄ったついでに持って帰ろうかな――なんて思ってると、コレが箱だけで中身全部カラッポ。某『ナチュラル』『放課後マニア倶楽部』『メイドインヘブン』などなどすべてが消えて南サンの損害額はすでにン万円以上！ そんな訳で編集部の方々にはこのような犯罪を無くすためにも是非エロゲーの管理をしっかりしていただきたい！ さもなければ訴えます。っていうかもうだいたい犯人の目星ついてます。ライオン丸みたいな名前の人です。あーんおねがいだから返してよ〜〜〜（ジャイアンにマンガをとられたのび太風に）。

さて今回はそんな南サンの心を知って知らずか盗難防止陵辱SLG『警備員』をご紹介。このゲームではプレイヤーはデパートの警備員として監視ビデオをセッティングしたり店内をチンタラ巡回したりしておりますが、ちょっとでも怪しい動きをする客（特に女性）を見つけた時からその瞳は野獣のソレと化します。そして女が商品をソッと懐に忍ばせた瞬間を見つけるや否や！ ガードマンガードマンこちらガードマン!! と「新・トムとジェリー」に出てくるブルドッグ並みの勢いで現場に直行その場で御用。万引した方にも職場でのストレスや苦しい家計など彼女達なりの事情はあるでしょうがそんな事知ったこっちゃありません正義は我にあり。「警察には言わないでください何でもしますから」なんて往生際悪いことをぬかす女はB1Fの警備室に連れ込んでウリャウリャウリャと正義の魂棒を喰らわせたり剃毛したり放尿させたりします。そんな時でも警備員の制服をなかなか脱がない主人公の職業意識には多大なる賞賛と「着たままファック連合（通称着フ連）」の会員No.03を贈りたいと思います。ちなみにある条件を満たすとゲームは裏シナリオに突入するのですがハッキリ言ってコレは蛇足。お好きな方だけどうぞ。それにしてもこのゲームのパッケージに書かれた「7周年記念スペシャルタイトル!!」の文字。7周年で『警備員』？ このソフトにかけるメーカーの気概を感じる、というか正気を疑いたくなります。

決定的瞬間！ 後は「君ちょっと鞄のなか、見せてもらえる？」の呪文を唱えれば、彼女はメロメロ!!

南敏久（みなみ・としひさ）：なんだかイロイロ忙しくなってきた怪獣博士＆エロゲーマー。この間まで食うに困るほど暇だったのに……。ちなみに今回の『警備員』は埼玉県のがっぷ獅子丸さんのリクエストにお答えさせていただきました。何かいいソフトがありましたら皆様もどうかご一報を。最近は「おはスタ」のベッキーにベタ惚れ中です。

岡元 建三 PRESENTS

洋ゲー MANIACS

ジャンル：RPG／
メーカー：PANTECHNET SYSTEMPRO／
機種：Win95/98／価格：フリーソフト

#9 マジェスティ

このところ『EVERQUEST』で遊んでばかり、毎日が面白すぎて知人を含めて盛り上がっております。一方、この手の英語でのコミュニケーションに手のものができない方もいると聞くので、それじゃあ日本語で会話できる洋ゲーを取り上げてみることに。

タイトルは『マジェスティ』。韓国PANTECHNETの開発によるオンラインRPGである。韓国では好評を得ているらしく、日本でも5月1日から正式版がプレイできるようになったのだ。ちょっと待て。韓国ってことは、ハングル文字打たなきゃいけないのか？　と不安になり、急いでネット検索開始。おお！　韓国サイトで流れている情報画面は確かにハングル文字があふれかえっていて、私から見てバグかと思えるような不可解な文字の羅列が画面を埋めている。これはある意味すごい画面写真だけど、プレイするには難しすぎる感がある。ということでアジアンパワーの中に飛び込むことは断念し、日本での情報を再検索。するとそこにあるじゃないですか。最初から日本で検索しない自分の馬鹿さ加減にややも呆れながら、早速日本オフィシャルであるシステムプロのHPを閲覧してみた。その案内によると、日本語版として完全移植されており、日本専用のサーバーが構築され、島国日本人の寄り添い精神にばっちり対応している。そして目を引いたのが、ゲームそのものの価格はなく、ネットでの専用接続料を支払う形の課金制がとられており、飛び込みでやってきても一定レベルまで無料で遊べる体験版なども用意されていることだ。ネットゲームの多くが、製品を購入し、別途接続料を払う形となっているモノが多い中、手軽な形で提供されているのである。

ゲームの内容は、クォータービュー視点による敵をマウスでクリックしてちくちく倒す、難しいことをあまり考えずにただひたすら強くなるRPGである。グラフィック的には、ペプシのスター・ウォーズボトルキャップフィギュアをもっとあまいモールドにしたような、簡素化されたちまちましたキャラクターがフィールドを歩いており、そのキャラの頭の上に会話メッセージが流れて行き交う人同士で話をしている。いざ戦闘開始と意気込んで敵に向かうが、レベル1が倒せるのはミミズであった。このゲームの目的が強くなること、レベルの高い者が全て、なわりには、のどかで畑にいって害虫狩りしているようなのんびり感のある戦闘だ。もちろんレベルが高くなり（レベルの最高値って部分の常識がこのゲームにはないらしく、レベル10000とかいくらしい）手強い敵のいるところに行けばモンスターっぽいヤツもいるが、ボトルキャップフィギュアが歩いてるのだから怖くない、むしろちょっと変な形で面白いのである。ゲームシステムとして『EVERQUEST』や『DIABLO』のようにハマるというほど深くはないのだが、このちまちま感とゲームを通しての仮の姿によるチャットなどをプレイすることに多くの人が楽しんでいるようである。特にこのゲームにほとんどイベントはなく、ユーザー主導のイベント制によって盛り上げているところなど、まさにそれである。今日は「かくれんぼをしまーす」とか、「僕に会えたら100万円」「マラソン大会しますー」などかわいいものである。

洋ゲーや、ネットゲームの手始めとして気軽に遊べるこの『マジェスティ』に、未だこの手未経験な方は少しでもふれてみるとおもしろいだろう。そして大型ネットゲームの中に飛び込んでいければ新しいゲーム体験が出来るのではないだろうか。

この手のネットゲームをドリームキャストでリリースするとライトユーザーな人に受けそうと思うがいかがなものか。

ストーリーは、近未来、核戦争勃発！　文明は失われ、放射能で突然変異の生命体が生まれる。人類ピン〜チ！　というい つもの話だ。

『マジェスティ』の遊び方！

1　インターネットの接続環境を整える！
2　雑誌の懸賞や付録CD-ROM、もしくはシステムプロHP（http://www.systempro.co.jp/）から『マジェスティ』をダウンロードする！
3　あとはID取得or無料体験でOKだ！　ミミズを倒せ!!

Kenzo Okamoto
特殊美術造形家。映画・TVCF・ゲームなどのいろいろなモノを制作。日々、KALIなどでオンラインゲームに明け暮れるゲームジャンキー。今もって『EVERQUEST』に夢中。

平和島ミチロウPRESENTS

シューティング迫撃砲

最終回

『ガンスモーク』&『ガンフロンティア』

『ガンスモーク』メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'85年
『ガンフロンティア』メーカー：タイトー／機種：アーケード／発売年度：'91年

さて、長く続いた「シューティング迫撃砲」も、今回で終了です。19回という極めて中途半端な数で終わるあたり、この連載のぞんざいな存在を象徴しているようですね。

「最後だから何やってもいいよ」とのことですので、私の心のシューティングゲームを2本、紹介します。『ガンスモーク』と『ガンフロンティア』です。いわゆる「西部劇つながり」「ガンつながり」ですね。

まずは『ガンスモーク』から。二丁拳銃のシェリフが賞金首のならず者をバリバリやっつけるという、「痛快娯楽西部劇」なんてキャッチがピッタリの作品。ボタン3つの組み合わせで6方向に撃ち分けるシステムが素晴らしい。しかし、どうやっても前方にしか撃つことができず、真横や後ろにいるザコに異常に苦労させられる。「『ガンマンは背後を取られたら、死あるのみ』という血の掟をゲームで表現しているんだなぁ」と勝手な解釈をして感動したもんです。

あと、3面ボスとして唐突に出てくるニンジャ（BGMも最高）とか、画面横から跳んできてナイフを刺して去っていく「一撃（だったかな？）」といったキャラも好きでした。これはドシャメシャ面白かったなぁ。

そして『ガンフロンティア』です。「タイトー男泣きSTG4部作（勝手に命名。残りの3つは『ダライアス』『ナイトストライカー』『メタルブラック』）」の1本。

シリアスなストーリー、SFと西部開拓時代の融合、銃器をモチーフにしたデザイン等々、確固たる世界観を持った名作。その独特な演出方法は、後の多くのSTGに影響を与えました。

この作品が私の心のゲームとなった理由は、「風を感じることができた」から。砂漠に吹く火薬と砂金混じりの風、邪悪な意識が吹かす焼け焦げた風、人々の希望を乗せた一陣の風……。そういった目には見えない「風」がゲームの中に確かに存在しました。そんな「風」を感じるために『ガンフロンティア』をプレイしていたものです。ドシャメシャ難しかったですが（4面の銀色中型機が連続で出てくるところで何度死んだことか……。あとザコの動きも嫌らしくて死ぬ）。

正直に言うと、私は両作品ともクリアしたことがありません。ゲームセンターに毎日のように通い、少ない小遣いをすべて注ぎ込んでプレイしていたのですが、どうしてもクリアできませんでした。悔しかった。でも、楽しかった。ああ、あの頃は純粋にゲームを楽しんでいたなぁ。いまでもゲームで遊んでいるけど、それは惰性に過ぎないのかなぁ……。そんなことを考えたりもする今日この頃です。

こんなスレッカラシのオールドゲーマーに、もう一度ゲームの素晴らしさを知らしめる、フロンティアスピリッツ溢れる作品が登場することを祈りつつ、この連載を終了させていただきます。どうもありがとうございました。　（完）

『ガンスモーク』タルだ、タルを狙え！（写真はSS版）

『ガンフロンティア』僕たちは、待っていたんだ……。（写真はSS版）

平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）：『江戸川乱歩全集 恐怖奇形人間』を観て気絶したフリーライター兼エセ詩人。BGMはMARILYN MANSONの「ROCK IS DEAD」。http://www01.u-page.so-net.ne.jp/ya2/michirou/

Written By タニグチリウイチ

Not Degital

第2回 ハイパーウイング　スカイシャーク

誠文堂新光社から出ている『よく飛ぶ紙飛行機集』って本を知ってる？　印刷してあるパーツを切り抜き張り合わせれば、本当によく飛ぶ紙飛行機の一丁上がり。子供の頃、近所の空き地でガンガン飛ばして遊んだっけ。あの頃は大空に託していろいろ夢を見ていたなぁ、世界征服とか。

いかん暗くなるには若くはないけどまだ早い。大空へと馳せた夢よもう１度という訳で、今回はバンダイからこの夏発売の最新鋭飛行機玩具『ハイパーウイング　スカイシャーク（以下ハイパーウィング)』に挑戦だ。「ハイパー」という冠が示すように、ヨーヨー、ジターリング、ディアブロと続いたバンダイの「アクティブトイ」第4弾。これまでの3製品が、温故知新とばかりに古くからある玩具をお色直しし、ルールを作って子供の関心を惹こうとしていたのと比べると、『ハイパーウイング』は去年米国で発売されたばかりの、最新鋭という点でちょっと違う。掘り起こすネタも尽きたかと邪推できないこともないけれど、他の玩具メーカーがけん玉やらベーゴマを、今風なアレンジで売り出そうとしているその先を行くには、世界に目を向け「ハイパー」に相応しい『ノットデジタル』な商材を探し、最新鋭だろうと早めにツバをつけとく必要があるんだろう。

さて『ハイパーウイング』。昔からあるゴム動力でプロペラを回す数百円のチャチな奴とは、値段も仕組みも格が違う。だってエンジンがついてるんだもん、こいつ。付属の空気ポンプで胴体部分にシュコシュコと送り込まれた圧縮空気で、車なんかのエンジンと同様に、シリンダーの中にあるピストンを上下させてプロペラを回転させて飛んでいく。１回のチャージで100メートル以上の滑空が可能とか。エンジンはプラスチック、胴体や翼は発泡スチロールで出来ているから、見かけの割に80グラムと超軽い。

同じように圧縮空気で空を飛ぶ玩具にペットボトルロケットがあるけれど、設計図どおりに組み立てさえすれば飛んでくれるペットボトルロケットと比べると、『ハイパーウイング』はフライトに至るまでの苦労が半端じゃない。例えば主翼の左右のバランスや、水平尾翼のエレベーター、垂直尾翼のラダーの向きをちょっと間違えただけで、勢い良く回転しているプロペラを信頼して機体を放り投げても、すぐさま下を向き地面へと落下してしまう。どうしてだ、何故なんだとバランス調整してもやっぱり同じ。何度も失敗を繰り返してはその都度外れて落ちた尾翼を拾い、ポンプで空気を送り込んでは、広場の人気のない場所を探し、風向きを見計らって放り投げる。また墜落。部品拾い。そしてエアチャージの繰り返し。

プロペラが逆に回って風を前へと送り出していたことに何度目かの挑戦で気付いたり。「これじゃあ飛ぶ訳ないよ」と独りブツブツ言っては空気ポンプを押してる様を、公園に集まった家族連れやアベックたちからどう見られたかはあんまり想像したくないけど、家の中でシュコシュコやってプロペラを逆回転させ、「扇風機にはなるよな」なんて負け惜しみを言ってたって楽しくない。人目があっても気にせず公園でテストを繰り返すしか上達の道はありえない。忍従と探求の玩具。

それでも翼の設定、テスト飛行の繰り返しから、100メートルとはいかないまでも、フワッと浮かんで飛ぶというより翔んでいく様を一目見られるだけで、恥ずかしいなんて気持ちは消えてしまう。元とはいっても気持ち悪いと思われても、僕だってやっぱり男の子。金に女と切実さ卑近さがいささか増してはいるけれど、空飛ぶ玩具に夢を託して、夏の週末を『ハイパーウイング』で楽しもう。あっまた落ちた。

発売元：バンダイ／価格：¥4,980／発売日：7月24日（パープル）・8月下旬（ブラック）・9月下旬（シルバー）

タニグチリウイチ：1965年生まれ。某産業専門紙でアニメとゲームと玩具の記事を勝手に担当している不良記者。『スター・ウォーズ　エピソード１』の玩具初売りに取材に行って、勢いに押されて３万円分も買い込んでしまい（こればっか）、部屋に置場所がなく悩む。映画を見終わっても冷静に玩具を愛でていられるか？　http://www.asahi-net.or.jp/WF9R-TNGC

バカヨシキ所長の

デスシネマ2000年

WARDEN BAKAYOSHIKI'S DEATHCINEMA 2000

この号が出るころには、熱も大分おさまってると思われる『スター・ウォーズ エピソード1』。行ってきましたよ先々行オールナイト。日本劇場はスゴイ行列でもう大変な盛り上がり。ボバ・フェット、ストームトルーパーを筆頭に、仮装した熱狂的なファンが勢揃いしたトコなんか、「ここはアメリカか?」というぐらいの光景でした。肝心の本編の方は……ジャー・ジャーさえ出なければよかったのにねえ。『2』にも出るそうでもうカンカンだぜ。ジャー・ジャー嫌いの人にはhttp://www.diediediejarjar.comがオススメ。アメリカでも嫌われまくってます。

●『マトリックス』

え? キアヌがサイバーアクション映画に登場? と聞いて、すわ『JM』の悪夢ふたたび、と思った人も多いかも知れないが、心配ご無用。ボッテリ太った身体を見事にシェイプアップ、トレンチコート姿も勇ましく、キアヌが飛び込むのは「マトリックス」と呼ばれる謎のヴァーチャル世界だ。ストーリーを紹介するのは反則なので自粛しますが、とにかくこの映画、何がスゴイってカンフーだよカンフー! 『酔拳』『フィスト・オブ・レジェンド』のユエン・ウーピン監督を武術指導に招いただけあって、ドラゴン魂入りまくり。壁走りもあるし。さらに、キメのシーンでは、最近流行のマシンガン撮影(『ロスト・イン・スペース』のワープシーンなどで使用された、静止した人間の周りをカメラがぐるぐる回る技法)を多用、イヤんなるほどカッコイイ!

後半では、あのトレンチコート・マフィアに影響を与えたともいわれるド迫力の銃撃戦も展開。弾倉なんか入れ換えてられるか、とばかりに、マシンガンを使い捨てしながら撃ちまくる。薬莢の数もハンパじゃない。

監督・脚本のウォシャウスキー兄弟は、自分たちの大好きなアニメ、香港映画、SFの要素をブチ込んで、新しいエンターテイメント空間を出現させることに成功した。オタクが本気になるとスゴイぜ、というコトがよく分かりましたハイ。

●『オースティン・パワーズ:デラックス』

GROOVY BABY YEAH! というワケで、あのオースティン・パワーズが銀幕に返り咲き! なんと『スター・ウォーズ エピソード1』を抜いてBOX OFFICE第一位を獲得した、ってんだからイヤでも期待は高まるというもの。

今回は宿敵Dr.EVILにMOJO(オースティンのセックス・パワーの源)を盗まれたオースティンが、'60年代のスウィンギング・ロンドンにタイムワープ、CIAの美女フェリシティ(ヘザー・グラハム)と組んで大活躍。現在、過去、さらには月にまで押しかけて、てんやわんやの大バカ話が繰り広げられる。おなじみのキャラが次々と登場するのも嬉しいが、前作に輪をかけた下品ギャグの数々(ドリフ風味)、バカ全開のミュージカル・シーンと、必要なツボは全ておさえてり、まさに「デラックス」な一本。くだらないのは先刻承知だ! もちろんバート・バカラックも再登場します。

予告編でも言っていたとおり、「今年一本映画見るんなら、……もちろん『スター・ウォーズ』。でも、もう一本見るなら『オースティン・パワーズ』」だ! バカは世界を救う!

バカパワー大爆発、『オースティン・パワーズ:デラックス』。

トリニティ VS フェリシティ
デコ対決。

『スター・ウォーズ エピソード1/ファントム・メナス』(20世紀FOX配給 公開中)
『マトリックス』(ワーナー・ブラザース配給 9月公開予定)
『オースティン・パワーズ:デラックス』(日本ヘラルド配給 9月公開予定)

本文・イラスト:バカヨシキ……去年始めた女囚&バカ映画専門HP「Inferno Prison/残酷女刑務所」所長。今は映画版『サウスパーク』が見たくて死にそうです。アメリカに行きたいなあ。(http://home.interlink.or.jp/˜i-burt)

拝啓、映画配給会社様。

　この原稿を書いている今日は、7月10日。『**スター・ウォーズ　エピソード1**』の公開日です。でも編集部一同、死ぬほど急がしくて観に行けません（泣）。小野編集長は「この締め切りが終わったら『**ホーホケキョ　となりの山田くん**』（松竹配給　公開中）と一緒に観るんだ！」と意気込んでおります。
　そんな訳で、編集部オススメ映画を紹介します。
　やっぱり夏はホラー映画！　ということで、納涼ホラー映画三本立て興行。まずは『デスペラード』『フロム・ダスク・ティル・ドーン』監督のロバート・ロドリゲスと『スクリーム』脚本のケビン・ウィリアムソンが組んだ学園ホラー『**パラサイト**』（ギャガ配給　8月公開）。残る二本、理髪師が散髪中の客を殺し、隣の人肉パイ屋に売っていたという映画『**スウィーニー・トッド**』（アルバトロス・フィルム配給　8月公開）と、リストラされた出版社のＯＬが上司や同僚を殺しまくるという『**オフィス・キラー**』（エースピクチャーズ配給　公開中）は、どちらもかなりイヤな話です。
　ホラー以外では、右ページの二人に負けじと黒いスーツで奮闘するキャサリン・ゼタ＝ジョーンズが素晴らしい『**エントラップメント**』（20世紀ＦＯＸ配給　8月公開）。お相手のショーン・コネリー（69歳）さんもメロメロです、多分。
　そして、故・キューブリック監督が夫婦間の性的妄想と嫉妬を描いた『**アイズ　ワイド　シャット**』（ワーナー・ブラザース配給　公開中）。この作品、みごと成人指定となりましたので、未成年の人はグラサンを持参しよう（嘘）。
　あと最後に、ネコ好きの方に『**こねこ**』（ロシア映画社・パンドラ配給　公開中）をオススメしておきます。ニャア。
（編集部）

『こねこ』

『パラサイト』

特別企画

読者プレゼント

メーカーから頂いた貴重なグッズをプレゼントだ！

UFOグッズ
（ラブデリック提供）
『UFO』ストラップなど3点セットだ！
1名

電茶漬け
（タイトー提供）
1名
『電車でGO！2』特製お茶漬けを3食分セットで

ゲーム批評特製福袋
（編集部提供）
1名
久々登場の福袋。何が出るかお楽しみ

CAPCOM SECRET FILE
（カプコン提供）
3名
『ストリートファイターⅢ サードストライク』特集号です

ご希望の方は官製葉書に住所、名前、電話番号、希望の商品名と、メーカーへの熱い思いをお書き添えの上で、編集部「プレゼント係」まで。締め切り：8月末必着

鬼戦車ゲーム特集

戦車でGO!（爆）

轍むキャタピラ、唸る砲塔、燃え上がる主砲防楯！
土煙と砲弾の雨の中、戦車ゲーム特集の幕が開く！
もはや誰も奴等を止めることは出来ない！
名も無き兵士たちの士魂を乗せ、
今、欲望という名の戦車が動き出す！

今宵月はいよよ愁しく、
養父の疑惑に瞳を瞠る。
秒刻は銀波を砂漠に流し
老男の耳朶は螢光をともす。

あ、忘られた運河の岸堤
胸に残つた戦車の地音
銹びつく鏈の煙草とりいで
月は懶く喫つてゐる。

――中原中也「月」より

怒濤の鬼戦車ゲーム年表

- '80 ・タンクバタリアン（AC／ナムコ／STG）
- ・バトルゾーン（AC／アタリ／STG）
- ・レッドタンク（AC／シグマ／ACG）
- '81 ・スーパータンク（AC／SNK／STG）
- ・ストラテジーX（AC／コナミ／STG）
- '83 ・フロントライン（AC／タイトー／ACG）
- ・センジョウ（AC／テクモ／STG）
- '84 ・グロブダー（AC／ナムコ／STG）
- '85 ・ヘビーメタル（AC／セガ／ACG）
- ・タンクバスターズ（AC／テクモ／ACG）
- ・T.A.N.K.（AC／SNK／STG）
- ・バトルシティ（FC／ナムコ／STG）
- '87 ・ブレイザー（AC／ナムコ／STG）
- '88 ・アサルト（AC／ナムコ／STG）
- ・サイバータンク（AC／コアランド／STG）
- ・爆闘士パットンくん（FCディスク／ソフトプロ／ACG）
- ・グラナダ（MD／ウルフ・チーム／STG）
- '90 ・タンクフォース（AC／ナムコ／STG）
- ・コスモタンク（GB／アトラス／ACG）
- '91 ・メタルマックス（FC／データイースト／RPG）
- '93 ・鋼鉄の騎士（SFC／アスミック／SLG）
- ・METAL MAX2（SFC／データイースト／RPG）
- ・スーパーバトルタンク（SFC／パック・イン・ビデオ／ACG）
- ・サイバースレッド（AC／ナムコ／STG）
- '94 ・鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団（SFC／アスミック／SLG）
- ・デザートタンク（AC／セガ／ACG）
- ・サイバーコマンド（AC／ナムコ／STG）
- '95 ・鋼鉄の騎士3（SFC／アスミック／SLG）
- ・METAL MAX RETURNS（SFC／データイースト／RPG）
- '96 ・トーキョーウォーズ（AC／ナムコ／STG）
- ・メタルスラッグ（AC／SNK／A・STG）
- ・シェルショック（SS／EAV／STG）
- '97 ・鈍色の攻防 32人の戦車長（PS／シャングリ・ラ／SLG）
- '98 ・メタルスラッグ2（AC／SNK／A・STG）
- ・ガーディアンフォース（SS／サクセス／STG）
- '99 ・メタルスラッグX（AC／SNK／A・STG）
- ・コンバットチョロQ（PS／タカラ／ACG）
- ・ポップン・タンクス！（PS／エニックス／ACG）

決起文～我々はなぜ戦車ゲーム特集を企画したのか

戦車である。

戦車、それは素晴らしい。あらゆる障害物をキャタピラで踏みつぶし、立ちはだかる敵は砲弾で木っ端微塵、圧倒的なパワーで制圧する。縦横無尽に戦場を駆けめぐる姿は、正に鉄の城。多くの男たちを魅了してやまない、気高き地上最強の兵器。

……それなのに、なぜテレビゲームにおける戦車の扱いは良くないのだろうか？

いろいろと想像してみると、どうも「動きが遅い、鈍い、泥臭い、ダサい」という一般的なイメージが、テレビゲームでの戦車の活躍を阻害しているようである。戦闘機やロボットばかりが活躍し、戦車は主にヤラレ役として描かれてきた。爆撃され、破壊され、挙げ句の果てには怪獣に踏みつぶされ……。シューティングゲームでは、一体どれだけの戦車が破壊されたことか（特に東亜プラン作品）。これはあまりにも不当である！ ザコ敵扱いするな！ 戦車は本当はカッコイイんだ！ 田宮模型のMMシリーズは最高だ！ 戦車をバカにするな！

『ガンバレット』より、戦車がオヤジを襲う！

……というわけで、戦車がプレイヤーキャラのゲーム（戦車ゲーム）をかき集め、ここに戦車ゲーム特集をお送りする次第でございます。戦車が持つ魅力を感じていただければ幸いです。

えっ、「戦車ゲームなんて、あんまりないだろ」って？ 前ページの年表を見たまえ！ 戦車ゲームはこんなに存在しているではないか！ この他にも、プレイヤーキャラが途中で戦車に乗り込んだり（例：『怒』『戦場の狼Ⅱ』）、ミッションによって戦車に乗ったり（例：『スターフォックス64』『インカミング』）、レースゲームだけど戦車に乗れたり（例：『ランナバウト』）、戦争SLGで登場する例等々をあげれば本当にきりがない。また、スペースの都合で紹介できないが、PCには数多くの戦車ゲームが存在するのだ。

そう、時代は戦車なのである。だから特集するのだ！ 題して「戦車でGO！」。

……どうですかタイトーさん、『戦車でGO！』って作りませんか？ よろしくお願いします！

（編集部）

『戦場の狼Ⅱ』筋肉馬鹿が戦車でやってくる！

戦車ゲーム特攻大作戦①

我慢比べ、それが戦車戦の真実だ。

鋼鉄の騎士

メーカー：アスミック／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800／発売日：'93年2月19日

第2次世界大戦の戦車戦を再現した戦術級SLGで、元はパソコンからの移植作。プレイヤーはドイツ軍機甲師団の中隊長となって、モスクワを目指して進撃する。同時移動プロット方式や索敵の概念、貫通力や防御力の再現など、ボードゲームとコンピュータのゲーム性の融合が見事。拡大縮小するマップなどプログラム力も高い。

戦歴を重ねるにつれて部隊も成長するが、そこは戦車戦だけあって、敵味方共によく死ぬ。一応ミハイル・ピットマンなど実在のエースも登場するが、あっけないほどに死ぬのだ。これがまた戦車兵の無情さをよく表している。まさに松本零士の「戦場まんがシリーズ」の世界なのだ。好評につき3作まで続編も制作された。

（編集部）

TANK

ナムコ 大戦車軍団！

これまで「遊び」だけでなく、「戦車」もクリエイトしてきたナムコ。偉大なるナムコ戦車ゲームの歴史を紐解く。

さて、**戦車ゲームと言えばナムコ**である。いきなり何を言い出すんだと思う気持ちを抑え、先の戦車ゲーム年表を見て欲しい。ほら、ナムコの作品が異様に多いでしょ？ そこで、ゲーム史に燦然と輝くナムコ戦車ゲームたちをざっと紹介したい。

まずは名作『**タンクバタリアン**』('80)。自機戦車を操作し、敵戦車部隊から自軍の司令部を守るという内容。司令部が破壊されると即ゲームオーバーなので、時には自機を犠牲にして司令部を守ったりしなければならない。キャタピラの音だけが鳴り響く中、シビアな市街戦が展開する様は実にクール。『**バトルシティ**』('85)というタイトルでファミコンに移植されたり、『**タンクフォース**』('91)というリメイク作が作られたのも、『タンクバタリアン』が名作だった証と言える。

続いて登場したのが『**グロブダー**』('84)。『ゼビウス』に出てくる弾を撃つことすらできない一ザコキャラを主役に抜擢するという、なんとも大胆な作品。その大胆さとは裏腹に固定画面の地味なゲームだが、敵戦車を誘導したり誘爆による連鎖を狙うなど、奥深い作りがマニアを唸らせた。

その『グロブダー』を超えるマニアックな作品が『**ブレイザー**』('87)。斜め視点スクロールという奇抜なシステムで、自機は4方向にしか動けず、難度も高い。こうした敷居の高さによって、いまいちパッとしなかった。ゲームのラストは、なぜかホバークラフトでターゲットに特攻。色々な意味で泣かせるゲームであった。

『ブレイザー』の翌年に発売されたのが『**アサルト**』('87)である（別記事参照）。そして、『アサルト』のツインレバーを継承したのが、『**サイバースレッド**』('93)。正確に言えば戦車ゲームではないかも知れないが、プレイヤーが操作する「ビークル」は正に未来の戦車といった感じ。ポリゴンで描かれたフィールド内で、ビークル同士の1対1のバトルが展開する。「3D空間での対戦ゲーム」という流れを作った作品でもある。後に続編『**サイバーコマンド**』('95)が制作された（別記事参照）。

そして'96年、ナムコは究極ともいえる戦車ゲームを世に送り出す。それが『**トーキョーウォーズ**』だ。前述の『タンクバタリアン』をポリゴン化したような内容で、単純明快かつ爽快感あふれる作品。攻撃方法は主砲のみ、とにかく相手チームの戦車を撃破しまくるだけという潔さ。ゲーム中に挿入される「命中！」「後方敵機！」「撃破！」といった軍人チックなボイスも堪らない。倒した敵に乗り上げ踏みつぶす様は、正に戦車の醍醐味！ エクセレントである。これぞ戦車ゲームの最高峰だ。

以上のように、数多くの戦車ゲームを輩出してきたナムコ。一体なぜここまで戦車にこだわるのか？ 推測するに「戦車ってカッコイイけど、活躍するのはゲームの中だけにしようね」というナムコ流の反戦メッセージなのではないでしょうか。なんたって「**戦争反対！**」©**エースコンバット3**のナムコですから。

（編集部）

戦車ゲーム特攻大作戦②

『サイバーコマンド』対戦プレイがひたすら熱い。

サイバーコマンド

メーカー：ナムコ／機種：アーケード／発売年度：'95年

未来の戦車戦闘を描いた『サイバーコマンド』は『サイバースレッド』の続編となる作品。ビークルと呼ばれる戦車を2本のアナログレバーで操り、主砲の誘導ミサイルとバルカンの2つの武装で敵を撃破するのが目的とシンプルだが、それゆえに救済措置が全くなく、対戦プレイヤーの腕が如実に表れるシビアなシステムであった。迷路状フィールドにおける戦闘の絶妙な緊張感は筆舌に尽くし難い。が、出回りがあまりに少なく、筐体を探すことすら困難で、対戦が盛り上がることはなかった。ゲーム性、グラフィック、音楽など現在でも遜色ないレベルなだけに、販売戦略が成功していれば、『バーチャロン』になれたかも知れない、非常に惜しい作品だ。（高須恵一郎）

『トーキョーウォーズ』制作者インタビュー

――『トーキョーウォーズ』の制作意図、コンセプトはなんですか？

開発当時は、ロケに3～4名グループのお客様が多く、そういうグループ客がみんなで一緒に遊べるのはドライブゲームだけ、という状況だったんです。これじゃ淋しいから、何かドライブ以外でグループで遊べるものを作ろう、それはやっぱりドンパチものなのでは!?……という感じでした。

――戦車をモチーフとした理由は？

開発当初はわたしも含めて、戦車という絵柄には反対でした。ただ誰でも知ってるという意味で安定感のある題材だし、形状も単純でポリゴン数も関節数も少ないから、画面に大量に出すには処理負荷が軽くていいだろうと。なにより「戦車ゲーム」というより先に「多人数ゲーム」ということが重要でした。

――参考になされた資料などあればお聞かせ下さい。

参考という意味では、当然いろいろな書籍やミリタリー雑誌やビデオは見ました。でも「これで行こう!」と思った決め手は『さらば愛しきルパンよ』です。これが一番。さらにさかのぼれば『空飛ぶゆうれい船』。

――『トーキョーウォーズ』でもっともこだわられた点はどこですか？

簡単操作で戦争ごっこ、という点です。「シミュレータで戦争ごっこ」するんじゃない、「戦争ごっこのシミュレータ」なんだとあちこちで言って歩いた記憶があります。

――戦車への思いをお聞かせ下さい。

兵器が持ってるバカっぽさ、それも男のバカっぽさがストレートにでてるところが、戦車の持ち味だと思ってます。戦車に比べると、飛行機もそうですけど最新のイージス艦なんかもうハイテクの固まりで、大砲っぽい大砲なんかなくて、なんかアタマ良さそうだけど肉体的じゃない。セクシャルな印象が薄い。一方まだ戦車には、むきだしの威圧感、重量感等がストレートに外観にでている。照れなく「カラダでっかち」というか。またそういうマッチョな存在に依存したがる心理を含めて、それがなにか滑稽ですよね。それがゲームの魅力になるかどうかはまた別ですが。

デザイナーにはウソでもいいからとにかく主砲はでかく描いてくれと。そういう時代錯誤な重厚長大主義が戦車のウリだと言ってました。細くするとカッコわるいっていうか、情けなくなるんですよね。ほんとは陸戦なんて凄惨そのものなんだけど、戦車にはどこか憎みきれない、滑稽な側面があると感じてます。

――最後に、なぜナムコさんは戦車ゲームが多いのでしょうか？

うーん……なんで多いんでしょうね？

回答：『トーキョーウォーズ』開発チーム

主砲を撃ったときの衝撃が忘れられない『トーキョーウォーズ』。

『鈍色の攻防 32人の戦車長』制作者インタビュー

——『鈍色〜』の制作意図・コンセプトはなんですか？

重視したのは「戦車より戦車長を重視する」「とにかく多数で戦闘をする」「ドイツ戦車に偏らない」の3点です。

まず最初の点は、1両単位で戦車を動かすこのゲームでは、戦闘力は兵器そのものの性能よりもそれを扱う人間に因る所が大きいであろうと考え、自分の配下となる戦車は車長の能力が大きく性能を左右するようにしました。また、同時に敵戦車にも人が乗っていることを主張するために、敵戦車を撃破した時にはそこから脱出する乗員を見せたり、極端に被弾すると乗車が破壊されていなくても乗員が戦車を捨てて脱出するなどの要素を盛り込みました。

次の点は、もっとクオリティの高い戦車が少数で格闘ゲームのような戦いを繰り広げるという案もあったのですが、第2次大戦当時の戦車の質と構造から考えると、そういう戦闘はあまり適していないと考え、多数同士のぶつかり合いに主眼を置きました。

最後の点は……開発チーム内に伊・仏・ソの戦車が大好きなメンバーがいたからです。

——戦車をモチーフとした理由は？

同世代で戦車に興味を持っていた方なら、左右履帯に独立してモーターを配してあったタミヤ社のリモコン戦車シリーズで大抵遊んだことがあると思います。それゆえ、プレイステーションのコントローラを手にしたその瞬間からR1／R2で右履帯、L1／L2で左履帯を操作できる「戦車ゲーム」をいつか作ろうと思っていました。

——もっともこだわった点は？

ゲーム全体としては、戦争をいたずらに美化したり無闇やたらと悲惨に描いたりしてユーザーに制作側の価値観を押し付けることなく、できるだけごく自然な「戦争風景」を描き、そこにプレイヤーに参加してもらうことで戦争とはどういうものなのかをユーザーそれぞれに判断してもらおうということに留意しました。ですから、泣いて欲しいシーンで悲しい音楽を鳴らしたりするようなダイレクトな表現は慎んだつもりです。

「戦車ゲームとしてこだわった」点は、戦車同士の戦闘が日本では不思議と騎士と騎士の果たし合いのようなテクニカルなものだと思われているのに対し、もっと泥臭い総合火力のぶつかり合いとして表現することを重要視しました。

——最後に、戦車への思い、今後のご予定などお聞かせ下さい。

とにかく一般のイメージにある戦車は強すぎ、美しすぎ、それでいて大人しすぎると思います。もっと戦車はやたらと暴れまわり、そうかと思えば履帯が切れて動けなくなっていたり、背後から擦り寄られた敵にあっさりやられてしまう、そういう存在だと思います。今後も戦車に関わる時には、そのような「戦車の格好悪さ」を表現していきたいと思います。

また、具体的なことは現時点で発表できませんが、現在、シャングリ・ラらしい戦車ゲームを検討中ですのでご期待下さい。

回答：『鈍色の攻防』制作チーム

戦車ゲーム特攻大作戦③

リアルな戦車戦が展開する『鈍色の攻防』。

鈍色の攻防 32人の戦車長

メーカー：シャングリ・ラ／機種：プレイステーション／価格：¥6,400／発売日：'97年2月28日
('99年10月7日に¥1,980で再販予定)

基本的には戦車を操る自己視点STG。だが独特の操作感に、多くのプレイヤーが戸惑うだろう。それは決して、制作上のミスではない。戦車とは、そういうものなのだ。このゲームは敵をなぎ倒す爽快感はないが、リアルな緊張感を高めるアイデアが随所に盛り込まれている。特に効果的なのが装填メーター。戦車は人力で弾を込めるため、照準、発射にタイムラグがある。至近距離での出会い頭、照準、発射の数秒間が永遠に感じられるほどだ。また、側面、後面の装甲は薄いため、ハイスペックな戦車でも安心できず、慎重な行動が求められる。安易な「勝利＝栄光」ではないストーリーも含め、「戦車戦を再現する」という制作意図は十分に成功している。

(若松和樹)

戦車ゲーム特攻大作戦④
『メタルスラッグ』シリーズ

今のご時世、純然たるアクションゲームというジャンルは、もはや絶滅寸前のトキの様に貴重な存在。古くからこの手のジャンルを嗜んできたゲーマーたちは、渇望の渦に見舞われてしまいました。

このような状況の中、『メタルスラッグ』の登場はアクションゲーマーの心を潤してくれたどころか、グラフィッカーが腱鞘炎を起こしてしまう程の緻密な書き込み、端から見ても躍動感が伝わってくるキャラクターの動き、そして何よりも自分の上達ぶりが実感出来るツボを押さえたバランスによって、多くのユーザーから支持を得たことは記憶に新しいかと存じます。

そのため、「ん？ チョット待てよ。確かに『メタルスラッグ』ってタイトルにもなっている戦車が登場してるけど、どちらかと言えば横スクロール型アクションじゃないの？」というツッコミが入ってしまうぐらい有名な作品へと成長した本シリーズ。しかしロケテスト版では主人公であるマルコたちの姿は影も形も存在していませんでした。

それでは誰が主人公だったのかと申しますと、なんと戦車であるメタルスラッグ！ あのプヨプヨした戦車を、4つのボタンを駆使してショットを撃ち分けながら進むといった、バリバリの戦車アクションゲームだったのです。

現在ではラクダに戦闘機と操縦出来る乗り物も増え、最新作である『メタルスラッグX』がアーケードで活躍中ですが、ループレバーを搭載させてロケテ版『メタルスラッグ』の復活も望むというのは無茶な要望でしょうか？

（上志野雄一郎）

渋さとコミカルさが同居した『メタスラ』の世界（写真はネオジオ版『メタルスラッグ2』）。

『メタルスラッグ』シリーズ制作者インタビュー

——『メタスラ』シリーズの制作意図、コンセプトはなんですか？

・日頃のストレスが発散できる、派手で爽快感あふれるゲームであること。

・コミカルなキャラを採用するが、エフェクトやキャラのアクションはリアルでかっこいいものにする。

・簡便な操作を採用し、誰でも楽しめるアクションゲームであること。

……などを主なコンセプトとして制作に臨みました。

——戦車をモチーフとした理由は？

アクションゲームを作ろう！……というところまでは割と簡単に決まったのですが、普通のプレイヤーキャラでは面白くないので、何か変わったものを、と模索しているうちに戦車のアイデアが出てきたように思います。

で、それが跳んだり伏せたり生き物のように動くとなると、これはお客さんの目を引くのではないかと。

——最もこだわった点は？

メカの描写にもこだわりましたが、最もこだわった点というと、キャラクターの生きている感じや、生活感の描写ということになるでしょうか。

『メタスラ』では、よく「ゲームに直接関係ないキャラの動作」が話題になりますが、これもひとえにそのこだわりによるもので、「ザコはザコなりに、いろいろあるんだなぁ」みたいなことを感じていただけたら嬉しいです。

——最後に、戦車への思い、今後のご予定などお聞かせ下さい。

鉄と鉄がぶつかり合って砕ける感じや、弾丸のスピード感とその威力などといった、重量感を伴う迫力の表現は非常に難しいものだと感じました。これに関しては未だに十分表現しきれておらず、今後に課題を残すものだと思っています。

現在、『メタスラ』シリーズの新作を制作中です。これまでのシリーズになかった新要素を満載し、必ずやお客様に満足していただけるものに仕上げる所存ですので、応援のほど、よろしくお願いいたします。

回答：みいはあ（『メタルスラッグ』企画担当）

上志野雄一郎（かみしの・ゆういちろう）：兼業ライター。ゲーム歴が長いこともあってか、様々なジャンルをそつなくこなす。最近は基板購入まで考えた『ソウルキャリバー』DC版の発売を首を長くして待ち望んでいる。

戦車ゲーム特攻大作戦⑤

METAL MAX2

メーカー：アスミック／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800／発売日：'93年2月19日

自由度が高く、様々な楽しみ方ができる作品。

戦車と聞いて、小松崎茂御大の描くタミヤ社製戦車プラモの箱絵を思い出す世代ってのがあると思う。そして『METAL MAX2』で戦車の魅力に取り憑かれた世代ってのも確実にあるはずだ。ゲームの内容は仇討ちだったり賞金首を追っかけたりと雰囲気はモロ西部劇。そして、なんといっても戦車を改造してデコデコしいマイ戦車を作りあげていくのが楽しい。この辺、まさにプラモなカンジだ。小松崎世代なモデラー方もきっと琴線に触れるはず。男くさい夢が詰まっていて、なおかつ実現できてしまう。それが本作の魅力といえるだろう。ちなみにFC版をリメイクした『METAL MAX RETURNS』も発売されているので、あわせてプレイしてみてはいかがか。

（星野一幸）

戦車ゲーム特攻大作戦⑥

グラナダ

メーカー：ウルフ・チーム／機種：メガドライブ／価格：¥6,000／発売日：'90年11月16日

戦車ゲーム特集と聞けば男臭溢れる魅惑の世界！という感じですが、敢えてそれと対極の位置にある戦車ゲー『グラナダ』を取り上げます。「男を感じさせない戦車ゲームなぞ……」という声も聞こえてきそうですが、面白いからOKということで。

『グラナダ』とは（いろんな意味で）泣く子も黙る制作集団ウルフ・チーム（日本テレネット）がX68000で突如リリースした全方位アクションSTG、です。時はX68K全盛（筆者推定）アクション&STG真っ盛りというハイレベルな状況に「あのウルフ・チームが何故、アクション系を？ おとなしく『アークス2』でも作ってろ！」などと当時『デスブリンガー』で懲りた筆者が思ったりしたのはヒミツです。

ところが、ある日店頭デモで『グラナダ』の画面を見た時……「おお！ 戦車が飛んでる！（正確にはステージ・空中要塞自体が空を飛んでる）」……眼下に映る緑の大地と白い雲の多重スクロールを見た時、私のココロに「買い」ランプが灯ったのでした。

実の所、筆者は「戦車」を題材としたゲームは余り好きではありません。戦車の持つ特性、それをゲームに落とし込む時、決まって「鈍重な操作・動き」がメインにされてしまいがちで、それが私の肌に合わないことが多いからです。しかし、『グラナダ』は違いました。地面の呪縛から解き放たれた戦車がこれほど魅力的に映るとは！ ゲーム内容は「ステージ内の目標物を全て破壊するとボス登場&破壊で面クリア」タイプのオーソドックススタイルですが、凝った面構成とキビキビしたレスポンス、STGの破壊感を重視した創りでエンタテイメント性バッチリです。

確かにそこには戦車の持つ重厚さは存在しません。ですが、ゲームとしての爽快感を追求した場合、こういうのもアリかな、と思う次第なのですが如何でしょうか？

なお余談ですが、世間的に有名（？）なのはコンシューマのMD版『グラナダ』だと思いますが……筆者的には効果音含めサウンドの出来が素晴らしいX68K版以外認めませんのであしからず（笑）。

（円山忍）

Mega Drive Cartridge メガドライブ専用

一人用 シューティングゲーム

グラナダ

MD版『グラナダ』の勇ましいパッケージ写真（日本テレネットHPより転載）。

円山 忍（まるやま・しのぶ）：某社に勤めるプログラマー。STG命、とか言いながらも最近ハマッてるのがRPGだったりする……。最近、こうグッとくるSTGが出ないのが悲しい。『ぐわんげ』に期待しているのだが……さて。

戦車ゲーム特攻大作戦⑦
アサルト
メーカー：ナムコ／機種：アーケード／発売年度：'87年

時は'80年代後半、当時のゲーム事情は回転縮小拡大機能が一大ムーブメント。各社競ってグルグルとプレイヤーを酔わせるゲームが星の数ほど登場したのは、昔からのユーザーならば吐き気を催すほどご存知かと思います。

今回の特集で取り上げる『アサルト』も、ナムコ開発の業務用基板「システム2」がお得意とする回転縮小拡大機能をフルに使ったアクションSTG。演出面としての使用が多く見られたこの手の機能を、本作はゲーム性でいち早く採用。アイスキャンディーのような2本のレバーを駆使して自機を操作する。半ば画面も回転させている印象が強い作品でした。

内容自体は、待ちかまえる巨大砲台を全て破壊すればステージクリアといった単純なシステムながら、敵との攻防が非常に熱い。2つのレバーを左右に倒すと横転して青色になるリバーシブルな自機を、小刻みにひっくり返しながら紙一重で弾の間を避ける瞬間がヤケにスリリング！　ヤバくなったら通路や障害物を回転して防壁を作り、そこからグレネード弾を発射ッ！　そしてリフトゾーンに乗って空高く舞い上がり、遥か上空から総攻撃を仕掛ける瞬間は、まさに快感そのもの!!

現在でもさほど見劣りしないソリッドなデザインなど魅力的な要素が多く、硬派なゲームが数多くあった当時でも他に類を見ない硬派感が漂っておりました。そんな中、タイトル画面の自機がニャームコに見える演出は、唯一の茶目っ気だったのかなぁ？

ちなみに、半年後には難易度選択を搭載した『アサルトプラス』が登場しました。

（上志野雄一朗）

「戦車が転がる」というアイディアも奇抜で秀逸。

戦車ゲーム特攻大作戦⑧
ポップン・タンクス！
メーカー：エニックス／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'99年7月29日

愉快にドンパチ！　最高です。

戦車ゲーム特集のトリを飾るのは、最新コミカル戦車ゲーム『ポップン・タンクス！』。デフォルメの効いた「プチ・タンク」を操縦して相手をブチのめす3D対戦アクションゲーム。プチ・タンクの操縦は基本的に簡単だが、急旋回や砲塔操作などを駆使すれば奥の深い対戦を楽しむことが出来る。また、数多く用意されているパーツを組み合わせたり、カラーリングを変えるなどプレイヤー独自のプチ・タンクを作成することが可能。プラモ感覚でお気軽に遊べる。

戦車という無骨な素材を逆転の発想でファンシーに仕上げた『ポップン・タンクス！』。小さなお子様や女の子に遊んでもらいたい戦車ゲーの登場です。

（編集部）

戦車ゲーム総括 → 戦車よ永遠なれ

BGM：↑THE HIGH-LOWS↓
「ハスキー　欲望という名の戦車」

というわけで戦車ゲーム特集をお送りしたわけですが、いかがでしたでしょうか。この特集を読んで「戦車ってカッコイイや！　よし、僕も戦車乗りを目指すぞ！」という若人や、「君、なんでも今は戦車ゲームがブームだそうじゃないか。試しにウチでも作ったらどうだ」というゲームメーカー社長さんが現れることを願います。

本当はもっと多くページを割いて、もっともっと戦車ゲームを取り上げたかった。特にPC戦車ゲームは良質のものが山のようにあるので、非常に残念。あと、この特集に合わせ「ホンモノの戦車に乗ろう！」という企画を立て、陸上自衛隊に取材依頼をした（マジ）んだけど、惜しくも実現には至らなかった。実現すれば「街で見かけた小野戦車さん」を見ることが出来たのに……。

それでは次号、「田宮模型協賛・歩兵ゲーム特集」でお会いしましょう（嘘）。

そして戦車は今日も行くのだ。（SFC『スーパーバトルタンク』より）

GAMESOFT REVIEW

ゲームソフト批評

語るべき何か、評価すべき何か、そんな意義と価値を持ったゲームを批評する。本誌の礎とも言うべきコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか。

1 サガ フロンティア2（後編）

幾多の可能性を秘めつつも、不発に終わってしまった意欲作

2人の主人公、バリエーション豊かな戦闘システム、俯瞰的な視点で歴史を体験するというコンセプト……数々の魅力的な要素は、結局活きることはなかった。

水野隆志　プレイ時間：39時間

キャラクターを記号化することで生まれる面白さ

さて、いよいよ後編である。まずは、前回のおさらいをしておこう。プレイ開始後、約二十時間弱の時点で感じた点は、要約すると次の二点だった。

一．全体としてまとまりがよく、テンポもいいが、戦闘が単調で、とくに敵ごとの必勝法が確立されてくると、それが助長される

二．百年の歴史を描く関係から、物語の進展に合わせてキャラクターが勝手に死んでいってしまう。そのため、思い入れが湧かず、またドラマ的な意味でも盛り上がりに欠ける傾向が強い

最後まで解いてみて、これらを改めて振り返ってみると、やはり印象が変化していることに気づく。とくに、後者に関しては、かなり好意的な印象に変わった。

RPGというジャンルが、プレイヤーのキャラクターに対する思い入れで成り立っていることは否定できない。その点から見たら、やはり『サガ フロンティア2（以下『2』）は異色作といわざるを得ないだろう。しかし、ゲームという、より広い視点で見れば、特定のキャラクターへの思い入れよりも、ワールドそのものを体感するというゲームがあっても何ら問題ない。つまり、キャラクターはプレイヤーが世界を感じるための道具であると割り切ることで、その生死を超えたところに面白さを見出すのである。

『2』は、この視点から楽しまないと、真価が見えてこない。多彩な登場人物や、その相関関係なども、なるべくクールに、巨視的に構えると、より鮮明に見えてきて面白さが増す。とくに物語が分かっているセカンドプレイになると、おのおののセリフに込められた意味も見えてきて、より深く世界を実感できるようになる。

こうした遊び方は、今年六月にSCEIから発売された『俺の屍を越えてゆけ』などと相通じると

ころがあるだろう。ＲＰＧというよりは、『ダービースタリオン』タイプのＳＬＧに似ているような気がするが、ともかく『2』は、こうした割り切りが徹底されており、キャラクターがある意味記号化されて、物語を進める因子に特化していた。これは『ロマンシング サ・ガ』から続く、このシリーズならではのコンセプトであり、その正統後継作として、改めてＲＰＧの別の側面を味わわせてくれたといえるだろう。ただ、魅力的な人物が多いのに比べて、物語展開はやや淡泊すぎた嫌いが強い。ボリューム的にも不足の感は否めず、純粋に物語を楽しむという点まで行けなかったのが残念だった。

連携を探すのは面白いが、強要されてくると……。

必勝法探しが不可欠となるデザインには不満が残る

一方、第一の問題は、ラストが近づくにつれて、ストレスの原因となり、最終的には大きな不満へと変わっていった。

『2』の戦闘システムが多岐に渡る豊かなバリエーションを持っていることは前回も述べたが、これが後半になればなるほど活きてこなくなるのである。モンスターごとに、有効な技や連携攻撃があらかじめ決まっており、それを修得していない場合、与えるダメージが低すぎて、勝つのがかなり困難になってくるのだ。その代わり、一度有効な攻撃方法を確立すると、今度はかなり楽に倒せるようになる。最終的には、パターンのできている楽勝敵と、苦戦必至の敵に分化してしまい、戦う前から、何ターンぐらいの戦闘になるのか分かってしまうことになる。これでは、どうしても戦闘に飽きてしまう。しかも、戦闘を重ねて技や連携攻撃を修得させておかないと、先へ進みにくいのであるから、無理矢理戦闘せざるを得なくなり、次第にやる気そのものを減退させていくことになるのである。

表面上さまざまな戦闘システムがあろうと、プレイヤーごとに必勝パターンを生み出していけるのに繋がらなければ、実質的に無意味である。制作者側が用意した模範解答を見つけないとダメ、といったゲームは、あまりにも強制力が強すぎるのではないだろうか。

調整のための時間は十分に与えられているのだろうか

『2』は、一本道な解法しか持たなかったことによって、不発の作品に終わってしまった。しかし、この程度の調整不足、スタッフが気づかないはずもない。にも関わらず、メーカーが、営業的にもううほど、追い詰められているのではないか。とくに株式を店頭公開しているスクウェアにすれば、開発の遅れなどで年間の総売上が前年比を大きくを下回ることはできれば避けたいはずだ。今年の前半には『ＦＦ』『サガ』『聖剣』と、かつてＳＦＣで名を馳せた三本柱が並べられており、ファンにとってはたまらなく魅力的なラインナップだろう。しかし、その一角にさえ、十分な開発時間が与えられないとすれば、正直未来が明るいとはいいがたい。こうした状態を続ければ、月に何本もソフトを購入する本当のゲームファンは、どんどん業界から遠ざかってしまうことだろう。それは、あまりにも寂しいことなのではないか。

PROFILE

水野隆志（みずの・たかし）

歴史は結末が決まっているだけにＲＰＧで扱うのは難しいのかもしれない。そういえば、昔、コーエーの人気作『三國志』シリーズがアメリカでRPGとして販売されていた。いま思い返しても、あれは鋭い見方だと思う。

関連作品

ベスト競馬ダービースタリオン（SLG）

メーカー：アスキー／機種：ファミコン／
価格：¥6,800／発売日：'91年12月21日

先日SS版も発売された競馬育成SLGの金字塔。こと感情移入という点では名作RPGに勝るとも劣らない。いつか逝くものに執着しすぎては、いかんのかも。

サガ フロンティア2（RPG）
メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／
発売日：'99年4月1日

自ら生み出した「作品」を模倣せざるを得なかった制作者の苦悩

「パニックホラー」という新しいゲーム性を打ち出すはずだった『ディノクライシス』。しかし、『バイオ』を超えることはできなかった。

田中良也　プレイ時間：12時間（4つの分岐プレイ済み）

6年前、僕がカプコン新入社員としてCS開発部に在籍していた当時、『バイオ ハザード』の生みの親となる三上さんが新人研修の担当であった。「すごい作品」を作りたがる新人企画マンの僕らに彼は、こう叱咤した。「ゲームは作品やない、商品なんや。ユーザーにプレイしてもらって初めて完成するのがゲームや。だから作品かどうかはユーザーが判断することやねん。最良の商品をユーザーに届けるのが作り手の役目であって、俺の作品だと押しつけるのはゲームとちゃうで、バカチンが！」ゲーム史に残る、あの独創的な「作品」を作った人の言葉とは思えないかもしれない。しかし三上さんのこの言葉には、ゲーム制作の前提である「プレイヤーに遊びの手段と楽しい時間を提供し、購入してもらう」という重要な「商品性」が含まれている。

『バイオ』の原点は、「お化け屋敷の恐怖感をゲームにしたらおもろいな。これ売れるんとちゃうか」という三上さんの感性と発想が生んだ「商品企画」であり、それが狙い通りに「怖い！　でも面白い！」と多くの人に受け入れられた結果、ユーザーから与えられた称号が「作品」なのである。

「すごい作品」と自ら言い張るクリエイターの多くが、固定ファンは得るが大きなセールスと本当に面白いゲーム性を生み出せない理由がここにあると思う。

『ディノ』は『バイオ』の模倣に過ぎなかったのか

さて本題の『ディノクライシス（以下ディノ）』だが、これも「今度はジェットコースターの爽快感と恐怖感をゲームにしたらおもろいんちゃうか？　恐竜ならどうや？」という三上流商品企画が原点にあるに違いない。しかし三上さんが会社の商品戦略上で求められたものは、『バイオ』の別バージョンを作れ！　というものだったのではないか。『バイオ』という完成された「作品」の亜流である限り、本家と比較される宿命は逃れられない。「商品」である以前に、売れる「作品」を意識しなくてはならないゲーム制作は三上流ではない、と『ディノ』をプレイするほど痛感した。

まず『バイオ』のゲーム性は、「ゾンビなら武器がなくても思い切って突っ込めば先に進めるかもしれないという不安まじりの恐怖感。そして武器があれば圧倒的にプレイヤーが強くなる爽快感」である。対して『ディノ』は、「恐竜なので武器がないと逃げるしかないという絶望的な恐怖感。そして武器があっても圧倒的に不利だから、麻酔でいかにやり過ごして逃げるかという戦略性」というものだ。確かに操作性も良く、麻酔が乏しくて逃げるときの恐怖感は

あるが、これでは麻酔さえあれば爽快感も恐怖感も感じることがないままで淡々とゲームが進んでしまうのだ。『バイオ』のゲーム性をベースに、ゾンビを恐竜に差し替えることで起きた矛盾をプレイした手応えに感じてしまう。

プレイ時間稼ぎの手段でもある要所要所のパズル的謎解きも同様だ。『バイオ』では、お化け屋敷や肝試しで恐る恐るお墓にお札を届けなくてはならないルールよろしく、個々の謎解きやそのための往復自体がゲーム進行において恐怖感や緊迫感を出していた。しかし『ディノ』では過剰なまでにパズル的謎解きを多用したがために、ジェットコースターのスピード感を殺してしまい、事務的なお使いゲームを時間稼ぎだと気づきながら強要される羽目になる。唯一の救いは、個々のパズルの謎解きが実に工夫され面白いことである。

恐竜を眠らせるというアイディアは面白かったが……。

グラフィックに関して『バイオ』では、ポリゴン数をケチるためにプリレンダ（CG取り込み）の一枚絵の背景に座標を計算してポリゴンキャラを表示するという苦肉の策を取った。これが功を奏して、あの独特の操作感と美しい背景と固定カメラによる客観的臨場感を生み出した。しかし『ディノ』では、フルポリゴンを採用したにもかかわらず、イベント演出や広い空間や長い通路の移動などでプレイヤーをカメラが追うだけで、後は『バイオ』を意識した固定カメラがメインとなり、フルポリゴンの醍醐味であるカメラワークによる迫力の映像が犠牲になっている。確かに現行PSのスペックを限界まで引き出して見事なフルポリゴンを実現しているが、『バイオ』の固定カメラと操作感を踏襲する限り、その比較において、モデリングのクオリティや恐竜の出現数は低下し、背景もプリレンダの美しさとは比較にならないほど解像度が落ちてしまった。それほど意識するなら、通常はプリレンダ背景、効果的なシーンではフルポリゴンと使い分けるのがベターな選択だったのではないか。

『バイオ』のシナリオは、「バイオテクノロジーと大企業の陰謀」をプロットとして、ゾンビやクリーチャーにリアリティーとディテールを与えていた。しかし『ディノ』のシナリオは、それと比較する以前のお粗末なものである。有名な恐竜映画との差別化を楽しみにしながらプレイすると、次々と襲いかかる恐竜たちとは関連性のない「代替エネルギーの開発と軍事利用」というやけに設定の凝ったプロットを解明する謎解きが延々続く。どんなどんでん返しがあるのかと思いきや……ネタバレなので詳しくは書かないが、設定のリアリティーやディテールどころか、すべての謎解きの努力がパーになるという安易なものだった。

三上さんの当初の発想にあったであろう「商品企画」としての面白さには問題はない。しかし、自らが生み出した『バイオ』という完成された「作品」を会社の戦略として模倣せざるを得なくなった時、「商品」としての方向性を誤ることに気づいていたのではないか。『バイオ』シリーズとしてはクオリティが低いが、一本の作品として見ると完成度が高いことから、三上さんの苦悩と抵抗が窺える。自由な発想が商品化される時、それは自由な開発環境が伴ってこそ独創的な「作品」へと昇華する可能性を持つのではないか。

PROFILE

田中良也（たなか・よしや）

'70年生まれ。'94年にカプコンに企画として入社。'96年ゲーム制作に活かすため販売を経験しようと転身。TVパニック蒲田店を立ち上げる。この春より「店長の考えたゲーム」実現のため、フリー活動も開始。

関連作品

バイオハザード(AVG)
メーカー：カプコン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年3月22日
ホラーゲームとしては異例のミリオンセラーを記録した、PSを代表するアドベンチャーゲーム。その後、多くのフォロワーが生まれたが、本家を超えるものは未だにない。

ディノクライシス（パニックホラー）
メーカー：カプコン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'99年7月1日

3 ペルソナ2 罪

一般層に媚びた『罪』は本当にメガテンであることをやめたのか

ライトユーザーを意識した『ペルソナ2 罪』は大きく変貌した…。しかし、メガテンの主題は作品の根底に隠され生きていたのだ。

大和田信　プレイ時間：70時間

一部のマニアに絶大な人気を誇る「女神転生」（以下、メガテン）シリーズ。その支流の1つであるペルソナシリーズの新作『ペルソナ2罪』では、「女神」の文字も、また伝統である3Dダンジョンすら消え、メガテンの代名詞である悪魔合体（前作はペルソナの合体）の要素もない。逆に、前作でも見直されたインターフェイス、エンカウント率などが改良され、より一般層の取り込みを意識した作りになっている。しかし…だ、しばらくプレイすれば違和感に気づく、メガテンの臭いが消え手に取りやすくなった『罪』の奥に広がる、暗闇のような世界を。『罪』は本当にメガテンであることをやめたのであろうか。

RPGとしてなんら問題ない出来だが…

最もライトユーザー寄りになったのが移動システムだろう。建物、ダンジョン内では、前作でも一部使用された『グランディア』風のクォータービュー視点、街中などでは『ソウルハッカーズ』でも使われた2Dマップの方式が取られている。CDアクセスの時間は多少長いが、前作までの不便さを考えれば問題ないレベルだ。

ペルソナの召喚も分かりやすい。新しいペルソナは、悪魔との会話で手に入れる15+1種のタロットカードと交換することで召喚できる。例えばピクシーを召喚する場合は、LOVERSのタロットカードが8枚あれば良い。前作までの悪魔合体、ペルソナ合体と違い、より強いペルソナを計画的に呼び出せる。

本筋にはあまり絡まないがアレンジとしては上手い「噂システム」。

また『罪』のウリでもある噂システムは、実のところ従来のRPGのフラグ立てとなんら変わらないが、上手い演出が施され「お使い」をやらされている感はない。

序盤のシナリオについてはやや強引な展開が目立つが、「僕らの街を守ろう」的な当初の使命は、「普通にRPGを楽しめる人」には自然に受け入れられる。「噂が現実になる」という舞台設定そのものも、シナリオ上で度々利用され昇華されている。

だが、マニアは納得しない。何故なら「こんな一般層に日和ったゲーム」にメガテンの魅力を見いだす事はできないと思うからだ。

確かに頷ける一面もある。メガ

テンはビジュアル面の魅力に、金子一馬氏の個性的かつ洗練された悪魔のデザインがある。しかし、『罪』では堪能できる氏のイラストと言えば、キャラ絵程度にとどまっている。肝心の悪魔と言えば、戦闘中に不細工なドット絵で再現され不満が残る。前作でもこの不満を感じたが改善されていない。

加えて主な登場人物たちが、序盤において全く魅力を感じさせない。高慢で自分勝手なギンコ、ナルシストで独裁者の栄吉、独善的な舞耶。唯一の救いは前作にも登場したゆきのぐらいだろうか。

だが止まれ、序盤の時点で『罪』を投げ出したマニア諸君。もう少しだけプレイし続けて欲しい。

ギンコ
初恋って、覚えてる？
わたしは、まだ覚えてるよ。
だって、まだ…

メガテンの魅力である悪魔とのコミュニケーションは『罪』にも受けつがれている。

仮面（ペルソナ）をかぶった『罪』の真の姿は

メガテンの花である悪魔合体は、最も深くファンを惹きつけていた要素の一つだ。しかし前作においてペルソナ合体と段階を踏み、『罪』においては完全に消滅した。この変更で『罪』は致命的にメガテンとは違うものだと思えた。だが、合体魔法を使っていると新しいペルソナに変異したり、悪魔との会話で強力な魔法を身につけるなど、通常のプレイでは発見できない要素も多々ある。回を重ねるごとに複雑化する悪魔合体に代わり、新しい悪魔（ペルソナ）の育成法が提示されている。エンディングを普通に目指す分には攻略の難易度は低いが、マニアックに楽しもうとすればかなり難しく、これまで同様に奥行きのある作りになっているのである。

もちろんストーリーについても序盤で判断するのは間違いだ。学園コメディ調の展開、鼻につく主人公たち、伏線が多くスッキリしない謎も全て中盤以降に生きてくる。そしてラストに待つどんでん返し。最初の目的である仮面党の陰謀を防ぐ使命も偽り、ラストバタリオンとヒトラーの打倒も真の目的ではない。「何が真実か？」。主人公たちは迷い、苦しみ、己を見つめ直す。好きになれない登場人物たちは成長し、やがて魅力的な者へ変化する。前半と後半のギャップがより感動をもたらす。『罪』で描かれたのは世界を救う英雄物語ではない、主人公たちの精神的な成長を描いたものだ。これはメガテンがこれまで提示してきたテーマではないか。

確かに世界中の神話から集められた悪魔たち、オカルト調のストーリー展開と雰囲気作りというダークな世界観もメガテンを語る上でなくてはならない。しかし、オカルト好きはともかく、我々が共感したのはそんな浅薄な理由ではない。『真・女神転生』では、最初は救世主として躍らされる主人公が、自我に目覚め自分の意志で神さえ殺す。自分のアイデンティティを取り戻すために戦う『デビルサマナー』と続編『ソウルハッカーズ』。メガテン以前、他の多くのRPGに見られた「世界を救う」などという偽善的な主題に辟易していた我々は、同シリーズの主人公たちの精神的成長の物語に共鳴したのではなかったか。

メガテンとはなにか、本質的な魅力はどこにあるか。それは魅力的な悪魔たちとの交流であり、主人公の精神的成長の物語のはずだ。それならばシステムの変更も問題ない。

一般層にも楽しめるソフトな仮面をかぶった『罪』。その仮面の裏側にはメガテンの本質的な面白さが確実に継承されているのだ。

PROFILE
大和田信（おおわだ・しん）
1971年生まれ。初代『女神転生』からのメガテンマニアだけに、最初は『罪』に幻滅していた。が、プレイを続けることで作品の真意に気付く。良識あるクリエイターの作品は最後までやらないとダメですな。

関連作品

女神異聞録ペルソナ（RPG）
メーカー：アトラス／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'96年9月20日
PSに登場したメガテンの外伝的作品。ペルソナ、クォータービューの戦闘など数多くの変更点が見られたが、最も面白いのは「キャラゲー」としての人気を博した点だろう。

ペルソナ2 罪（RPG）　メーカー：アトラス／機種：プレイステーション／価格：￥6,800／発売日：'99年6月24日

4 エースコンバット3 エレクトロスフィア

名作シリーズの解体と創造 ゲームと物語の融合の妙

すでに定番ソフトとして名高い『エースコンバット』シリーズの最新作。ストーリー性のスパイスを加えて、開発陣はいかにユーザーを心地よく裏切ったのか。

児山計　プレイ時間：12時間45分

物語性とゲーム性の巧みなブレンド

大好評を博したゲームの続編を作るのは容易ではない。前作のテイストから大幅に逸脱せずに、ユーザーをよい意味で裏切らなくてはならないからだ。『エースコンバット3　エレクトロスフィア』（以下AC3）は、家庭用ドッグファイトゲームとして完成の域にあった『エースコンバット2』（AC2）の続編として、前作を超える宿命を負って制作されたゲームだ。

『AC3』は「今までフライトシューティングゲームを遊んだことのない人にも遊んでもらおう」、すなわちプレイヤーの間口を広げるというコンセプトで設計された。それに従って組み込まれたものが「物語を主軸においたゲーム構成」と「ゲームシステムの単純化」だった。これらの改革は、調整をしくじると従来のファンから反感を買いかねないものであり、制作者のセンスが要求される部分でもある。はたして、これらの改革はうまくいったのだろうか。

まず、ストーリーから見てみよう。『AC2』ではプレイヤーに「傭兵」という漠然とした立場を与え、物語はあくまでも戦闘の補助としてのみ存在していた。しかし『AC3』では2040年の近未来を舞台に、人類の電脳化と企業間抗争を巡るさまざまな人や立場の思惑を絡めながらゲームが進行する。

ストーリーは途中幾度となく分岐するが、分岐のやり方がアドベンチャーゲームのようにコマンドで選択するのではなく、戦闘中に「誰についていくか」という形で判定されており、これによって戦闘シーンとビジュアルシーンのつながりがきわめて自然で、物語とゲームがうまく融合している。また、物語も単にストーリーを解説するのではなく、ゲーム内の人の表情や世界観を重点的に描くことで、プレイヤーが「神様の視点」で正義を見るのではなく、ゲーム内の視点でキャラクターに対する「共感」で行動するようになっている。そのため、人によってストーリーの受け止め方が異なり、ゲームに対する思い入れはここ最近のゲームの中でも随一だ。

物語の質もまずまずで、ラストのまとめ方には疑問が残るものの、一つの物語をさまざまな角度から眺めるのは、ジグソーパズルを組み立てていくような楽しさがあり、すべてのルートを試したくなる魅力を持っている。

物語の導入は、『AC2』までのどちらかというと「戦うために戦う」といったイメージから一変「何かの目的のために戦う（あるいは戦わされる）」ようになり、ドッグファイトそのものには興味のない、こういったゲームを敬遠

していた層を意識している。現にTVCFでも戦闘シーンよりもビジュアルシーンを中心にアピールしていたことからも、その方向性は十分うかがえる。

しかし物語主体だからといって、プレイヤーがコンバットシーンでつまずいてしまっては意味がない。エースコンバットはただでさえ操作系が複雑なフライトシューティングゲームなので、ゲームシステムも改革される必要がある。『AC3』ではどのように、操作系を改革したのだろうか。

強制スクロールのシューティングゲームと違って、『AC3』ではフィールド内を飛び回って敵を探さなくてはならない。そこで△ボタンとアナログレバーを使用することで、ロックオンした敵の位置に自動的に視点を移動するシステムが組み込まれた。このシステムは秀逸で、常に「倒すべき敵」がマークされるため、広い空域で敵を見失うことはまずない。

△ボタンで敵機を捕捉し続けられるのは新しい快感だ。

また、機体が大きく傾いたときなどSELECTボタンを押すことで瞬時に水平飛行に戻せる点や、離着陸、空中給油はスタートボタンを押すことで自動的に行ってくれるといった点なども、初心者を意識した設定だ。機体性能も『AC2』に比べ失速しにくく、姿勢変化もゆっくりと、かつ深い角度で旋回するようになり、かなり豪快に飛行機を振り回しても大丈夫なようになっている。

では、冒頭に書いたように『AC3』は『AC2』の続編として成功したといえるだろうか。

『AC3』の見た目は『AC2』から大幅に変わった。物語も随所に導入され、『AC2』にあったスティックさやリアリティはほとんどなくなってしまった。また前作のファンには、機体性能の無個性化やダメージに対するペナルティがなくなり、戦略性が低下したことなど期待外れだった部分もないわけではない。

しかし、『AC3』は『エースコンバット』シリーズの核である「手軽に楽しめるドッグファイトゲーム」というコンセプトをしっかりと押さえて作られた。したがって「ストーリー重視になったからドッグファイトがなおざりになった」ということはない。やさしくなったのは操作系統だけで、戦闘が始まれば敵は本気で攻撃を仕掛ける。『AC2』に比べ敵の背後を取ることは難しくなっており、「初心者向け＝バカな敵」という、安易な設計にはなっていない。

さらに『AC3』のシチュエーションでしかできない、成層圏でのドッグファイトや「スター・ウォーズ」ばりの狭隘なトンネルを抜ける任務など、ミッションの多様性も『AC2』の比ではない。

ある意味完成の域に達している『AC2』をシステム面でいじくることは、ゲームバランスの崩壊を招く可能性が高い。極端な話『エースコンバット』シリーズは、システムは『AC2』のまま追加機体を組み込んだだけでも従来のファンは満足がいったはずだ。

しかしあえて、『AC3』は1から作品を見直した。これはとても勇気がいることであり、会社が本気でエースコンバットを育てようとしている意気込みを十分に感じとれる。

このように、安易な続編で満足せず、新しいエースコンバットを作り上げ、なおかつそれをよくまとまったおもしろいゲームに仕上げた姿勢は、積極的に評価してよいだろう。

PROFILE

児山 計（こやま・けい）

『AC3』、とてもおもしろかったけど心のどこかに連射を求めている自分に気づき、『ぐわんげ』の登場を待ちながら『ギターフリークス』のラス曲で超絶連射の快感に浸る安楽シューター。 http://yamakyu.room.ne.jp/~amex/

関連作品

エースコンバット2（STG）
メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年5月30日
高い評価を得た前作の続編。傭兵部隊の一員となって資金を稼ぎながら戦いを続けていく。ストーリー途中での分岐などの要素も増えた。

エースコンバット3 エレクトロスフィア（STG）　メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'99年5月27日

テーマを雄弁に語るシステム 温故知新の世代交代RPG

『リンダキューブ』などで人気の桝田省治氏待望の新作RPG。物語を饒舌に語るRPGが多い中で、システム重視の内容が光る。

星野一幸 プレイ時間：30時間

「人間版ダビスタ」の裏に隠された古典の継承と発展

『俺の屍を越えてゆけ』（以下、『俺屍』）は『リンダキューブ』など、発売された途端に各ゲーム誌で「隠れた名作」と呼ばれる作風を得意（?）とするゲームデザイナー、桝田省治氏が制作したRPGだ。

舞台は平安時代風の日本。都では鬼が跳梁跋扈しており、人々はその猛威におびえながら暮らしていた。そこで大江山に居を構える鬼の首領、朱点童子を討伐せんと、夫婦の勇者が立ちあがる（ちなみにカミさんは天女）。ところが朱点童子の卑怯な罠にはまり、勇者夫婦は惜しくも敗れてしまった。

しかも勇者夫婦の忘れ形見、すなわちプレイヤーには、ふたつの呪いを朱点童子にかけられてしまう。ひとつは「短命の呪い」。わずか2年で寿命がつきて死んでしまう。ふたつめは「種絶の呪い」。人と交わって子を残すことができなくなった。しかし、勇猛だった夫婦の血脈が途切れるのを惜しんだ天界の神々が、彼らの遺児に手をさしのべる。神々と交わって子を産み、力を蓄えて朱点童子を討ち果たして、呪いをうち切れと…。

日本画風の戦闘画面が世界観によくマッチしている。

このように『俺屍』のテーマは「世代交代」。そのゲームシステムはぶっちゃけて言えば「人間版ダビスタ」だろう。

まず拠点となる「当主の館」からマップに出ると、朱点童子が住まう大江山と3カ所のダンジョンがあり、そこには多数の鬼がうろついている。その鬼どもをなぎ倒して戦勝点（経験点）を得て、キャラクターを強化していく。このあたりの流れは通常のRPGと同様だ。しかし最初のキャラはプレイ時間にしてわずか1～2時間程度で死を迎えてしまう。当然キャラがいなくなればゲームオーバーだ。そこで神と交わる「交神の儀」を執り行い、より素質の高い子孫を残していくことになる。

ただし遺伝情報が膨大な上、プレイヤーの思惑通りのキャラが生まれてくるわけではない。時には不肖の息子や娘も生まれてくる。それでも隔世遺伝によって孫の代から才能を開花させることもあるのだ。かくして、それが「家系図」に刻み込まれていく。このように、『俺屍』は「血」の継承で一族を

強化していくことが、システムの柱になるわけだ。

この受け継がれていく血と命の重み、そして志半ばで倒れていくキャラの哀切が、物語として作者が語っているわけではないのに、ひしひしと感じられてくる。

実家に墓（ご本尊）のある方は、お盆にでも墓碑銘を見てみるといい。少なくとも4人以上の名が刻まれているだろう（僕の実家ではそうだった）。その人たちがいなければ、今の自分はいないのだということを、僕は改めて痛感させられた。

とはいえツッコミ処がないわけではない。『リンダキューブ』もそうだが、各誌のレビューで言われてしまうのが、グラフィックが弱い、ということ。いわくPCエンジンのゲームのようだとか。おそらく戦闘画面に登場する鬼たちが、日本画（京極夏彦の京極堂シリーズでおなじみとなった鳥山石燕の「画図百鬼夜行」の妖怪画をイメージして欲しい）調で描かれているためだろう。

実際グラフィックについては128ビットマシンが云々、色数はハイレゾリューションの何万色という時代にあって、『俺屍』は見劣りする。商品力という点ではユーザーに対する訴求力の弱さは否めない。

しかし、グラフィックを美麗にすることが、本作にとって必要で、作品にもプラスに作用するものだと思えないのも確かだ。

日本画調のグラフィックは世界観にマッチしており、違和感もなく、これ以外の絵柄というのが逆に考えにくい。また美麗にすればするほど、データの読み込みに時間がかかり、ゲームのテンポが悪くなるのも本末転倒だ。その点『俺屍』は画面の切り替えや戦闘のテンポ、またフィールド画面から戦闘画面への切り替えの演出など、ゲームの展開が非常に心地よい。キーレスポンスも良好だ。

つまりこの貧相さ（揶揄しているわけではない）は、ゲーム全体のおもしろさを損なわないために、確信犯的に採用されたものなのだろう。ゲームの本質を見まごうことなく、丁寧な作り込みを行った制作会社アルファシステムにも敬意を表したい。

思えば原初のRPGとは『俺屍』のようなシステム主導型のものだった。過去に例をとってみれば『ローグ』や『ウィザードリィ』がその代表例だろう。こうした作品はどれも15分程度のプレイでキャラがレベルアップしたり、1プレイが終了したりと、非常に短いサイクルの中での快感が積み重なって、全体の快感となっていた。こうした15分で訪れる、波打つようなゲームの快感の連続が『俺屍』にはある。それだけに止め時が難しい、中毒性の高いゲームだ。RPGでこのような快感を得るのは、もうずいぶん久しぶりだ。朱点童子によって鬼にされた神々の解放など、ゲームを通して世界観に触れる仕掛けも数多い。

その意味で『俺屍』は、「古典の継承と発展」が高レベルで表現されており、ストーリー主導型が隆盛を誇っているRPGの現状に対する、カウンターパンチ的な意味も併せ持っている。

かつての花形ジャンルだったRPGが凋落し、ドラクエやFFなど一部の有名タイトル以外は売れないと言われている中で、この「桝田節」ともいえる本作品は、久々の快作になったのではないだろうか。

神々には男神、女神があり、多様な遺伝情報がある。

PROFILE

星野一幸（ほしの・かずゆき）

1969年生まれ。ライター。退職して金なし。貧乏ヒマありなこのご時世、仕事も見つからず世の厳しさを味わっております。それにつけてもメジャーフォースレコードのカタログ、いくつあるんだろ。気になる。

関連作品

リンダキューブ（RPG）

メーカー：NECホームエレクトロニクス／機種：PCエンジン／価格：¥7,800／発売日：'95年10月13日

隕石が衝突するまでの8年間に、できるだけ多くの動物を集めて星から逃げ出すことが目的。好評につきPS版『リンダキューブアゲイン』も制作された。

俺の屍を越えてゆけ（RPG）
メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'99年6月14日

6 SPRIGGAN ~LUNAR VERSE~

戦闘アクションに特化した、スパルタ式スプリガン養成ゲーム

原作に近い爽快なアクションを再現した本作。しかし、そこを強調するあまり、戦闘部分以外の自由度に乏しい内容は残念でもあった。

車戸建謙　プレイ時間：40時間

本作は、同名の人気漫画「スプリガン」を原作とした3Dアクションゲームである。制作は、コンスタントに10万本を超えるヒットを送り出してきたフロム・ソフトウェア（以下、フロム）。キャラクターものには初挑戦のフロム、果たして、原作ファンを満足させるだけのゲームを提供できていたであろうか。

スプリガンとは人間離れした能力を持つS級特殊工作員である。本作の目的は、その見習い「大槻達樹」になって、数々の任務をこなし、本物のスプリガンを目指すことだ。プレイヤーの前には、実にフロムらしい、難解かつ多機能な操作系と鬼のように強いボスキャラたちが立ちふさがる。難易度の設定は非常に高く、フロムファンならばともかく原作ファンにこの設定は、と疑問に思う人もいるかもしれない。しかし、考えてみれば、これは当然なことである。ゲームとはいえ、そう簡単にスプリガンになれるハズがないのだ。

遺跡の雰囲気は出ているが、ビジュアルのクオリティは並の出来だ。

プレイヤーには、銃弾の回避、格闘戦における素早い動作など操作系の熟練が要求され、訓練を積めば積むほどスプリガンよろしくスピード感ある動作が可能となる。また、支給される3種のAMスーツによってアクションは多彩に変化し、ミッション攻略による能力の上昇もあいまって、より本物のスプリガンに近づいたと実感できる。アクション面、特に戦闘における原作の爽快感は、ほぼ再現されたと言ってもいいだろう。

ただ、ボス戦時などは、原作のシビアさがよく表されているが、一定パターンによる単調な作業に陥りがちな部分もある。欲を言えば、遺跡や施設の様々な仕掛けを利用する、スプリガンらしい機転を利かした戦闘を行える余地があれば良かったと思う。また、戦闘アクションが追求されるあまりか、原作の魅力の一つでもある遺跡探索や隠密行動などへの選択肢がほとんど与えられていないことも残念ではあった。

ポリゴンで描かれた古代遺跡などのステージや敵キャラに違和感を感じることは少なく、クリア後のやり込み要素も満載な本作だけに、その世界観の完成には際限のない要求を感じてしまう、いい意味で物足りなさの残るゲームであった。

PROFILE

車戸建謙（くるまど・たけのり）

1977年生まれ。世界に誇る愛妻家。最近は『ストⅢ3rd』と『ゲノム』が素晴らしいです。下記HP兜海老のコーナーにて、「ゲノム大学」なる攻略記事群を執筆中。是非。
http://www3.org1.com/~crazy_o/

関連作品

トゥームレイダース（3DACG）

メーカー：コアデザイン／機種：プレイステーション・セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'97年2月14日（PS）・'97年1月24日（SS）

『SPRIGGAN』とは違い、遺跡探索・謎解きをメインに据えた3Dアクションの傑作。制作のコアデザインは8年もかけて作ったというのだからスゲエ。

SPRIGGAN ~LUNAR VERSE~（3DACG）　メーカー：フロム・ソフトウェア／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'99年6月17日

GAMESOFT REVIEW

7 エレメンタル ギミック ギア

攻略本片手にプレイしても理解出来ない自らの知力と技力を働かせてこその魅力

反則スレスレの難しさ。世間の風潮に逆らってまで古き良き時代のA・RPGを踏襲した作品性に、開発者のこだわりが見えた。

小柴七瀬　プレイ時間：20時間

先日、ゲームが好きな後輩と話した時、彼が攻略本を見てゲームをクリアすることを普通だと思っていることに驚かされた。攻略本に書かれた正解をなぞってプレイすることに、いったいどんな達成感があるのだろう？

この『エレメンタル ギミック ギア』の魅力は、この後輩のように、謎を自力で解こうとする努力を惜しむタイプの人間からは、理解されないに違いない。

本作は、タイトルにもなっている「エッグ」と呼ばれる人型の乗物に乗って冒険するA・RPGだ。通常は2D、ボス戦は3Dで展開し、先に進むためにはパズル性が高いトラップを解く必要がある。アクションの難易度は、最近の作品としては珍しいほどシビア。さらに特筆すべきは、システム面に関する説明が必要最低限しかされないことだ。そのためゲーム中は常に、プレイヤー自身の発想で取るべき手段を探さねばならない。手ごわいボス（アクション）と難解な謎（パズル）。この2つを試行錯誤しながら攻略していく過程こそ、本作最大の魅力である。これらの魅力は攻略本を見て「結果」だけを得ても、決して得られない。あくまで自分の知力と技力を働かせて、自分で解いていく「過程」でこそ味わえる快感なのだ。

……とはいえ残念なことに、その快感を阻害する難点も見受けられた。まずはテキスト面の弱さ。気合の入ったムービーシーンに比べて、ストーリーの説明があっさりしすぎている。全体的なテーマが「発達した科学文明への警鐘」的なありふれた物であることも加わり、プレイヤーのクリア意欲を増すほどの力がない。もう1つ、個人的に最も苦しめられたのが、ボスの残り体力が表示されない点だ。ダメージを与えた時や、敵の弱点をついた時のエフェクトが分かりにくいこともあり、戦いが長引くと本当に倒せるのかという不安が募るばかり。私自身もタンタームというボスにダメージを与えているか否かが不安になり無念にも攻略本の力を借りてしまった。

と、多少の難点は含みつつも、本作からはプレイヤーに媚びない開発者の明確なポリシーが伝わってくる。本作を遊ぶ時はそれに応えるべく、開発者との真剣勝負だと思って挑んでもらいたい。

フルイラストレーションマップは幻想的だ。

PROFILE

小柴七瀬（こしば・ななせ）

広末と同じ大学の、同学部同学科に通う5年生。ゲーム雑誌でライター業を営み、気がついたら友だちはみな、卒業していなくなっていた……。ちなみに、今年度の出席回数は広末以下。今年の見通しも絶望的。

関連作品

ゼルダの伝説（A・RPG）

メーカー：任天堂／機種：ディスクシステム／価格：￥2,600／発売日：'86年2月21日

技（アクション）だけでも頭（パズル）だけでもクリアできない、A・RPGの金字塔。『エレメンタル ギミック ギア』のストイックな作品性と通ずる部分が多い。

エレメンタル ギミック ギア（A・RPG）　メーカー：ハドソン／機種：ドリームキャスト／価格：￥5,800／発売日：'99年5月27日

8 マリオゴルフ64

タニグチリウイチ　プレイ時間：20時間

狙ったところにボールを落とすゴルフというゲームを巧みに誇張

狙ったところにボールを落とす。それがゴルフというスポーツの神髄。その本質を上手く誇張した本作品は、見事な「ゴルフ」ゲームだった。

1度でもゴルフ場のコースに立ったことがある人なら、ボールが最初は前にすら飛んでくれず、ボギーも容易にとれないことを知っている。適当に打っても前に飛び、バーディーも1ホールくらいはとれてしまうTVゲームのゴルフを、だから「ゴルフ」と認めたくない気持ちも解る。

だが『マリオゴルフ64』はやり込むほどに「ゴルフ」だと認めざるを得ないゲームだった。シングル程度の2人がプレイする時、パー4のコースなら2オンさせ、バーディーをゲットする繰り返しからどう脱落しないかが「ゴルフ」では勝負のカギとなる。『マリオゴルフ64』で何度挑んでも未だに勝てずにいる「ワリオ」も、この2オンさせる技術が卓越しており、セカンドでピンベタに落とし楽々とバーディーをとっていく。

対する自分のキャラは、2オンに成功してもボールはピンから10メートル以上も離れた場所。微妙なうねりがあるグリーンでは、強さと方向を誤るとカップには入らない。浮島に落としピンベタを楽々とやってのけるプロのツアーと同様に、セカンドショットも疎かにできないシビアさが実に「ゴルフ」っぽい。

1打が分ける明暗は、付属モードの「リングショット」で更に色濃く浮かび上がる。コースから生える、またはコース上に浮かんだ巨大な黄色い輪をくぐらせ消した上で、パーをゲットすればコンプリートというプレイ内容は、傍目には「お遊び」にしか映らないだろう。あるいは曲芸か。それがプレイを続けて1つ1つコースを潰し、どうしてもコンプリートできないコースに突き当たった時、ピンポイントで狙った場所にボールを落とすことができる、プロゴルファーの凄さにハタと気付く。

最難関コースの掉尾を飾る「ピーチ姫の指輪」は、バンカーの中に渡されている帯状の芝生から輪が半分だけ生えていて、ティーショットで2つある根本のどちらかに、ピタリと落として輪を消してしまわなければ、まずコンプリートできない。クラブを選び、風向きを見て打つ方向を決め、ゲージをどこまで上げれば良いかを探って何度もティーショットを放っていると、やがて10の8、9はピンポイントでリング下に落とせるようになる。そこからのセカンドショットがまた大変なのだが。

気を抜くとスコアをズルズルと崩すのは、コースのデコレーションなりキャラの可愛さに惑わされ、実はコースも気象条件も「ゴルフ」そのものである『マリオゴルフ64』の本質を、見失ってしまうからだろう。集中。そして鍛錬こそが大切なのもまた、『マリオゴルフ64』を「ゴルフ」たらしめている要素であろう。

PROFILE

タニグチリウイチ

1965年生まれの自称オタク業界担当記者。ゴルフはハンディ36でも得をする下手っぴい。ドライバーで200ヤードを平気で飛ばすピーチ姫がうらやましい。「神風怪盗ジャンヌ」のカードダスの1番が出なくって悲しい。

関連作品

みんなのGOLF（SPG）

メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥4,800／発売日：'97年7月17日

閉塞感の続いたゴルフゲーム市場で久々のヒット作。開発は『マリオゴルフ64』と同じくキャメロットが担当した。キャラゲットが熱い。

マリオゴルフ64（SPG）　メーカー：任天堂／機種：N64／価格：¥6,800／発売日：'99年6月11日

GAMESOFT REVIEW

9 アンカーズフィールド

ファミコン初期を彷彿とさせるかるーく遊べる陣取りゲーム

誰もが一度は遊んだことのある「陣取りゲーム」をモチーフとした作品。ネガティブチェックでは計れない独自のダラダラ感が楽しい。

片山隆　プレイ時間：12時間

おそらくネガティブチェックで評価すると、数多くの問題点が噴出する作品だろう。子供の頃に遊んだ「陣取りゲーム」をモチーフにしたこのゲーム。画面も地味なら内容も地味。思考時間も内容のわりに長く、サクサク感も薄い。しかもマップの中央部を先に取った方が圧倒的に有利になる、一発逆転の要素が薄い、アイテムが今ひとつ生かしきれていないなど、ゲームの骨組みがむき出しのまま提示されている印象を受ける。にもかかわらず、ついダラダラと遊んでしまう、不思議な魅力を持ったゲームだ。

とある惑星のとある時代で国家間の侵略戦争が勃発した。ところがノー天気なこの星の人々は、相手国の人々を殺して領土を奪うなんて夢にも思っちゃいない。そこで彼らが選んだ戦いのルールが「陣取りゲーム」。マップ上の障害物に当たらないようにアンカーを発射して、3回以内に自陣地に戻ると領土拡大が可能。これを繰り返して世界統一を成し遂げるのが目的だ。

線で囲んで陣地を増やす。子供の頃、遊んだよね。

評価はおせじにも良いとは言えないが、かといって遊べないわけでもない。対戦で遊び込むには前述の通り奥深さが足りないが、シングルプレイには十分で、ちまちまと陣地を広げながら、次第に相手を追いつめていくのは、エアーマットをプチプチと潰していくような快感がある。風や地形をうまく読み込んで、ピンポイントでアンカーを発射するには、それなりのテクニックも必要だし、マップ攻略の楽しみもある。また制限ターン内に障害物をクリアさせるなど、テレビゲームならではのゲーム性も加えられており、手軽に遊ぶにはもってこいだ。

思えば『ゲーム&ウォッチ』など、初期のゲームは暇つぶしの道具だった。それが現在では開発体制が大型化し、テレビゲーム自体が娯楽の王道に進出しつつある中で、ファミコン初期のような洒落が通用しなくなりつつある。もちろんすべてのゲームが『アンカーズフィールド』のようなお手軽ゲームになってしまうのも困りものだが、電源を入れる前に「よっこいしょ」とでも言ってしまいそうな、覚悟を要求される物が増えている中で、こんな気楽なゲームの存在は逆に貴重に思えるのだ。

PROFILE
片山隆（かたやま・たかし）
ゲームライター。1971年生まれ。趣味は野外散策で野宿経験多数。最近パソコン自作にはまり、パーツ代で身を持ち崩してゲーム機すら手放す羽目に。でもボードをガチャガチャ差すのはゲームみたいで楽しいよ。

関連作品
クイックス（ACG）
メーカー：任天堂／機種：ゲームボーイ／価格：¥2,600／発売日：'90年4月13日
ゲームセンターからの移植版。画面を動き回る敵をかわしながら、画面内に線を引いて陣地を広げていく。全領域の一定以上の陣地を取ると面クリア。単純だが意外と奥が深い。

アンカーズフィールド（ACG）　メーカー：サミー／機種：ワンダースワン／価格：¥3,800／発売日：'99年6月24日

「ノストラダムスの大予言」大ハズレ記念

バカゲーサミット1999 in 八丁堀

世は時ならぬバカゲーブーム！　というわけで、
代表的なバカゲーを四点ピックアップ。徹底的にヤっちゃいましょう！

――バカの力によって激情そのものは自らを享楽する。（ニーチェ）

BAKAGE-

とんでもクライシス！

小気味よいテンポと徹底したパロディ精神で楽しませるミニゲーム集

平和島ミチロウ　プレイ時間：7時間

『とんでもクライシス！』は、一見すると勢いだけで作られたナンセンスな作品だが、意外にもしっかりした内容だった。

先人曰く「山は登るより、降りる方が難しい」。冒険家・植村直己もマッキンリーを登頂したが下山途中に遭難、帰らぬ人となった。行きはよいよい帰りは怖い。そんな真理を説いたのが『とんでもクライシス！』である。

帰宅する家族四人がとんでもない目に会うという本作品、言ってしまえばミニゲーム集である。各ミニゲームはどれも単純なものだが、それらをストーリーの合間合間に挿入し、テンポよく遊ばせることに成功している。

ミニゲーム集といえば、安易な作りによって「お寒い」ものになったりもするが（例：『せがた三四郎　真剣遊戯』）、本作品が寒くならずに済んだ理由は、徹底したパロディ精神。『電車でGO！』そっくりのロゴが出る『担架でGO！』や、コナミに訴えられるんじゃないかと心配になる『ビートマニア』そっくりのゲーム等々、その突き抜け具合が気持ちよい。

また、音楽を東京スカパラダイスオーケストラが担当するなど、スタッフの顔ぶれが作品の質的向上に一役買っている。

バカゲーだからといって手を抜かず、きちんと作られているという印象。それを『とんでもクライシス！』の評価としたい。ただし、「一通り遊んでしまうと、再び遊ぶ気にはなれない」という欠点は、いたしかたないのだろうか。

「おやじギャグ」的なシチュエーションとセンスが炸裂。

PROFILE

平和島ミチロウ
（へいわじま・みちろう）
なぜか今更セガサターンの『ガーディアンフォース』にハマってるフリーライター兼エセ詩人。射手座。
http://www01.u-page.so-net.ne.jp/ya2/michirou/

とんでもクライシス！（危機イッパツ！帰宅ゲーム）　メーカー：徳間書店／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'99年6月24日

BAKAGE-

せがれいじり

プレイヤーの快楽神経を揉みしだく、新機軸かつ原始的な楽しさを実現している作品

ふざけて作ったとしか思えない究極のバカゲー『せがれいじり』に潜む、奇想にして深遠なる言語&表現探求精神。

米光一成　プレイ時間：16時間

とまとのなすなすぷかぷかぴーとまとのなすなすぷかぷかぴーとまとのなすなすぷかぷかぴー以下延々と繰り返す。子供は意味不明の言葉を奇妙なリズムに乗せて飽きもせず繰り返す生き物だ。とまとのなすなすぷかぷかぴーと電車で言いつづけ、私の頭にそのフレーズを伝染させる。なぜ子供は繰り返すのだろう。口が気持ち良いのだろうなぁ。なんか、気持ち良いもの。とまとのなすなすぷかぷかぴー。

『せがれいじり』は、せがれというキャラクターでモノに触れ、出てくる言葉で作文するとショートムービーが上映されるゲーム。作文というのは、言葉を選ぶだけ。組み合わされて、たとえば「でんせつの・おに・けり」とか「でんせつの・かん・ごっこ」とかナンセンスな文が作られる。

人類の歴史をふりかえってみれば、文法機能をそなえた言葉は、共同体の結束を固めるための神話によって生み出された。文字の出現によって個人から解放され、それぞれの言葉自身がひとつひとつの概念として独立したのだ。それによって「小さい巨人」「永遠の命」などという存在しない想像度の高い文脈を作ることが可能になった。抽象概念の高度な進化であり、次なるコミュニケーションへの発展である。同時に言語は「ぴろぴろのシマウマ」とか「永遠の鼻毛」とか「うしろまえの永六輔」などといった意味不明な妄想文脈も作成可能になってしまったのである。想像力の限界を突破しろ！

『せがれいじり』の作文は、選択によって意味不明の文脈を作る。それがショートムービーとして具現化する、その無理具合。あるときは一休さんの頓智のように、あるときはそのまんまの状態で、あるときは駄洒落で、ともかく奇想文脈が具体的な映像として表現される。その気持ち良さ。

戦略や攻略などというゲーム性とは無縁の世界。シンプルでかんたん、まちがった選択や敵にやられることなどない徹底したのほほんユーザーインターフェイス。

『せがれいじり』は、ぐるぐるとぐるぐるぐると子供が唱える「体が気持ち良い呪文」のようにプレイヤーの快楽神経をもみもみもみもみしてくれる。新しいタイプでありながら原始的な楽しさを実現しているソフトだと思う。

中央の矢印みたいなのが主人公の「せがれ」。

PROFILE

米光一成（よねみつ・かずなり）

岡倉天心の著作にいたく感激したり、デジタルビデオでいんちきクレイアニメを撮ったり絵本描いたりのいんちきな日々。
http://www.asahi-net.or.jp/~IH9K-YNMT/

関連作品

グルーヴ地獄V（クソゲー）

メーカー：キューン・ソニーレコード／機種：プレイステーション／価格：¥5,040／発売日：'98年1月8日

テクノアーティスト「電気グルーヴ」がプロデュースした、自称クソゲー。ミニゲームを遊んで「音ネタ」を集めるという内容。キレたセンス、そして悪ノリや毒づき加減がいかにもテクノっぽい。

せがれいじり（ETC）　メーカー：エニックス／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'99年6月3日

BAKAGE-

ゲッP-X

ひたすら'70年代文化の再現に努めた真剣かつバカな姿勢が潔い作品

往年のロボットアニメにオマージュを捧げた『ゲッP-X』は、STGとしてはイマイチだが、素晴らしいバカゲーの逸品だった。

天野譲二　プレイ時間：12時間

'70年代の熱き文化で育った世代の人間としては、「そのセン」を狙った『超鋼戦紀キカイオー』『機動戦艦ナデシコ（のゲキガンガー）』は斜に構えた部分が気になり、違和感さえ感じていた。

で、『ゲッP-X』である。地球侵略を企む「宇宙悪魔帝国」に挑む、熱血漢、クールガイ、馬鹿力男の三人が乗る、三種類の形態に合体変形する巨大ロボット・ゲッP-Xの活躍を描いた本作は、お祭しの通り、アレそのものである。ゲーム本編は横スクロールのシューティング、その間にデモが入るという構成だ。

このデモ部分に対するこだわりは、尋常ではない。遠藤正二朗作品や『サクラ大戦』でおなじみのオープニング／エンディング／予告編付きのエピソード連続形式はもちろん、ゲッP-Xは夕暮れの中腕組んで塔の上で思い悩むわ、頭上で両腕を交叉させて竜巻状に回転して体当たりするわ、例によって主人公の一人は特攻して死ぬわ、それに合わせてパワーアップしたゲッP-XXが登場。敵ロボットも甲羅の手足の穴から火を噴いて回転しながら飛んでくるわ、ニセロボットは黄色いマフラーを巻いているわ、子供を人質に取るわ、そのまんま。懐かしや、アオシマのアトランジャーをゲストに迎えるに至っては、開いた口がふさがらなくなってくる。

ゲーム部分はかなりショボイですが。

そして神谷明、納谷悟朗、永井一郎といった声優が咆吼し、BGM代わりにささきいさお、串田アキラといった絶叫系歌手の歌がガンガンかかる。

制作側は、「模倣」でも「パクリ」でも「揶揄」でもなく、ひたすら'70年代文化の「再現」に努めている。この姿勢はバカとしか言いようがない。しかし'70年代文化をスパイスとして利用するインテリよりは、メインディッシュとして料理するその潔いバカぶりに自分としては軍配を上げたい。

正直なところ、これをゲームとして評価したらPCエンジン後期のアニメデモゲーム、CGしか見所のない某RPGレベルの作品である。本編の大味でステージの短いシューティングゲームは、古臭ささえ漂う。しかしそのどーでもいいことに凝りまくった気迫にひたすら圧倒される、素晴らしいバカゲーの逸品といえよう。

PROFILE

天野譲二（あまの・じょうじ）

1967年生まれ。雑誌編集者兼物書き。アローマさん、『制服』の発売を信じています。HPはhttp://www.tky.3web.ne.jp/~omegaman/。

関連作品

超鋼戦紀キカイオー（格闘ACG）

メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'98年

かつての名作ロボットアニメを意識したカプコンの対戦格闘ゲーム。対戦プレイこそ厳しいものの、アニメ番組風に展開するストーリーモードが楽しい。一部で熱狂的なファンを獲得した。

ゲッP-X (STG)　メーカー：アローマ／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'99年5月27日

BAKAGE-

サルゲッチュ

馬鹿ゲーなのにハードコア？ 斬新なインターフェースの難しさ

ただサルを捕まえるだけの馬鹿ゲーかと思いきや、意外な奥深さと斬新さを持った『サルゲッチュ』。

多根清史（BIG☆BURN）　プレイ時間：12時間

ゲーム機の本体は、ひょっとすると入力デバイスではないか。『DDR』（ダンスダンスレボリューション）の本体は、あの↓↑→←の専用コントローラーだし、『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』の本体はドリームキャストガンだ。ジオングの本体は頭なわけで、モデルチェンジ後のPSの本体は、論理必然的にデュアルショックとなる。

その意味で、『サルゲッチュ』は、「本体」のパワーアップを、フルに活かしたソフトといえる。左右のスティックを、それぞれ移動と「ガチャメカ」（後述）の操作に割り当て、旧PSのデジタルパッドの代用は利かない。SCEIだから出来たのか、SCEIがやったから凄いのか、ともかくアナログじゃないPSをハナっから放棄する選択で、思いきったことをする。

身もフタもなくいえば、『スーパーマリオ64』＋αである。走り回るしぐさや、カメラワークから、果てはヒップアタックまで、しっかりと「移植」されている。しかし、＋αの部分こそ、このソフトの本体！（またかよ）

今どきにしてはポリゴンが粗いといわれそうなグラフィックだが、のぺっとした表面が一種の味となり、可愛さとして処理されている。ノリの軽い音楽と小気味良いアクションがガッチリとかみあい、全体にはじけた感じが心地いい。そして本作の目玉は、右スティックを酷使する「ガチャメカ」だ。サルを捕まえる「ゲットアミ」と打撃の「メカボー」は、スティックの動き＝振り下ろす方向に対応している。これだけでも斬新だが、本物のパチンコ（子供のおもちゃの方）と同じく、引っ張る↓リリースの動作をなぞる「パチンカーZ」の発想には、かなりの驚きと興奮を覚えた。

が、この斬新さが、少し行き過ぎており、不器用な人（筆者だ）お断りの感がある。特に水中で使う「スイチュウアミ」の照準の合わせにくさは、初心者をメゲさせるんじゃないか、と心配になるほどだ。

インターフェースの「新しさ」は、「難しさ」にもなる。数々の実験的な試みを含む本作が、馬鹿ゲーの見かけを選んだのは、間口を広げる上では正解だろう。

一見すると馬鹿ゲーだが、しっかりと作り込まれた作品。

PROFILE

多根清史（BIG☆BURN）

ライター。主にアニメ、ゲーム、政治、法律問題を得意とする。「カラフルピュアガール」でコラムを連載中。先日、カプコン本社に『ディノクライシス』のインタビューに行ってきました。http://bigburn.pos.to/

関連作品

リブルラブル（ACG）

メーカー：ナムコ／機種：アーケード／発売年度：'83年

ラインで結ばれたリブルとラブルをツインスティックで操作して敵やアイテムを囲む、という奇抜な名作。右と左のレバーを別々に動かすのが実に難しい。

サルゲッチュ（つかまえゲー）　メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'99年6月24日

氷河期を乗り越えろ

対戦格闘ゲームブラボー!!

最近はネットゲームで協力プレイなんぞが流行っているようだが、
そんなヌルいコミュニケーションは漢に必要ない！
漢なら拳で語り合え!!
そんなわけで対戦格闘ゲーム小特集スタート！

対戦格闘ゲーム REVIEW

ジャイアントグラム 全日本プロレス2IN日本武道館

小西明義

プレイ時間：50時間＋80クレジット

連動の面白さは本物だ！ ACとCSが生む優れた相乗効果

冷えゆくアーケードというリングに熱い闘志が燃え上がる！ 本作はファンならずともアーケードに足を運んでしまう魅力を持っていた。

ダブルブレンバスター

世界の馬場を投げ飛ばせ！　三太夫!!

プロレスファンにとって『ジャイアントグラム』はたまらない出来だ。打撃・投げ・つかみからなる3すくみ、打撃に耐え技を決めることで気力が上昇する闘気システム等、ゲーム性とプロレスらしさを十分に兼ね備えている。当然、全日の伝統「キョウヘイコール」といったファンにしか分からない細部の再現度も実に素晴らしい。

しかし、ファンにはたまらない出来とはいっても、タイトルが持つパンチ力の弱さや訴求層の狭さもあり、「これがアーケードの将来を担う連動第一弾かよ…」と不満に思う。事実、アーケードにおいて連動は、ほとんど浸透しておらず、「興行」的に成功と言い難い。だが試してみれば分かる、連動の面白さは本物なのだ。

DCとVMで自ら育てたレスラーが、アーケードというリングで馬場に、他の育成レスラーに挑まれた日には、ファンならずとも闘志がメラメラ燃え上がる。キャラに対する愛着心がゲームを何倍にも面白くさせてくれるのである。

連動は風営法に抵触する危険性が示唆され、未だ先行きが不透明な部分もある。だが、セガ、他社メーカーには、今後もVMの可能性を探って頂きたいと切に思う。

PROFILE

小西明義（こにし・あきよし）

某ロケーションやさぐれ店長。「モンゴリアン1000%　味の素三太夫」がマイレスラー。L99のワキ固めで肘を壊すことに夢中になってます。「三太夫」は自分の店でひっそりとチャンピオン防衛中。

関連作品

全日本プロレス FEATURING VIRTUA（格闘ACG）

メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：￥5,800／発売日：'97年10月23日

全日本プロレス全面協力のプロレスゲーム。この後、全日には『VF』シリーズのウルフがリングに上がったんですが、その後の活躍はそれほど聞こえてきませんね。

ジャイアントグラム 全日本プロレス2IN日本武道館（格闘ACG）　メーカー：セガ／機種：ドリームキャスト／価格：￥5,800／発売日：'99年6月24日

対戦格闘ゲーム REVIEW

ザ・キング・オブ・ファイターズ ドリームマッチ1999

岡村豪志　プレイ時間：13時間

業界初の異種ハード間の連動。その新しい形は実を結んだのか？

ドリームキャストとネオジオポケットの連動は、新しい遊びを提供するかに思えたが、それぞれの長所を生かしきれてはいなかった。

『ザ・キング・オブ・ファイターズドリームマッチ1999(以下KOF)』はSNKオールスター総勢38人で繰り広げられる夢の競演、3人チームバトル制など、もはや説明の必要もないほど定番となっている格闘ゲームである。基本は『KOF'98』だが、DCへ移植するにあたって追加されたオープニングアニメや美麗になった背景、モーションなどはファンの方なら思わずうなる出来と言っていいかも知れない。購入を考えている人ならば、一定以上の安心感を持つことができるだろう。

そして今回の『KOF』の目玉といえば、やはりなんといっても他機種であるネオジオポケット『KOF R−2』との連動である。両機種でプレイを重ねてポイントを稼ぎ、互いに交換しあうことで、それぞれの新要素やおまけなどを得ることができるのだ。

夏の風物詩とまで呼ばれる『KOF』シリーズ。

だが、正直言って期待したほどの楽しさは感じられなかった。それどころか「連動という新しい遊びはこの程度のものなのか」とさえ思ってしまう。その原因の根本は、それぞれの機種が持つ特徴があまり生かされていないところにある。ふたつの機種の長所は、いまさらここで挙げるまでもなく、携帯型ゆえの手軽さ、据付型ゆえの安定感であろう。しかし、据付型で得られるものがAC稼働予定の次回作『KOF'99』の設定資料だけというのでは、ファンであったとしてもあまりに物足りないのではないか。また、時間の隙間を見つけて遊ぶ携帯型で新要素（新しい技が使用可能になる）を得るために、テレビの前で膨大な時間を過ごさなければならないのでは、本末転倒と言うほかない。携帯型で積み重ねた時間が、据付型で実を結ぶという形にするのが、破綻のないやり方であろう。自社開発販売のハードを盛り上げたい気持ちもわからなくはないのだが。

理想論をぶち上げれば、業界初のメーカーの垣根を超えたハード間の連動として、やはり互いの長所を生かし、そして伸ばしあうべきではなかったのかと思う。ユーザーとしても、これまでにない新しい遊びとして、大いに期待を寄せている。自ら先陣を切ったSNKには、高みを目指すその志とでも言うべきものを見せつけてほしかったのだが。

PROFILE
岡村豪志（おかむら・たかし）
1974年生まれ。ライター。しかし、5年間も同じゲームを続けてたら、どう考えたって飽きるよね、普通。あと、話は変わるが、シナリオ書きとして某ソフトハウスへの潜入に成功。これでまた一歩、野望に近づいた。

関連作品
キング・オブ・ファイターズ R−2（格闘ACG）
メーカー：SNK／機種：ネオジオポケットカラー／価格：￥4,500／発売日：'99年3月19日
携帯ゲーム機でこれまでにいくつか発売された対戦格闘の中では『KOF R-1』共々、屈指の出来。これでもかと言うほどキャラがグリグリよく動く。

ザ・キング・オブ・ファイターズ ドリームマッチ1999（格闘ACG）　メーカー：SNK／機種：ドリームキャスト／価格：￥5,800／発売日：'99年6月24日

武力〜BURIKI・ONE〜

対戦格闘ゲームREVIEW

これまでの対戦格闘の常識を覆した操作システム、その真価は

ボタンで移動、レバーで攻撃という掟破りの対戦格闘『武力〜BURIKI・ONE〜』。遊んでみなければ分からない魅力がそこにあった。

横谷明　プレイ時間：50クレジット

確かに掟破りだ。『ストII』のヒット以降、対戦格闘といえば、レバーでキャラクターの移動を、ボタンで攻撃を操作するのが通例となっていたのだから。正直なところ、同作の操作システムについて最初に話を聞いた時、不安を感じた。目先の変化を求めただけのはったりではないのか、と。

だが、ゲームをプレイしてそんな不安は払拭された。勿論、これまでと異なるインターフェイスなので僅かに違和感もあったが、プレイを重ねるうちに気にならなくなった。その上、思い通りに動かせるようになると、操作することに心地よさを感じることもあるほど。攻撃しようとすればレバー入力の一動作だけで操作でき、レバーを続けて動かすだけで連続技へとつなげられる。人の思考や反応から少ない作業で大きな攻撃を出せるレスポンスの良さは、既存の対戦格闘にはなかったものである。さらに投げや受けといった操作のレバーを引く動作は、力を溜めている瞬間や、間をはかっているかのような感覚を与えるのに成功している。この辺りが操作の心地よさに繋がっているのだろう。

キャラクターよりもその武術に感情移入してしまう。

また、新しい操作システムは、プレイヤーの操作技術のリセットも実現している。全ての人がほぼ同じスタートラインから始められるため、格差が少なく新しいプレイヤーが入りやすい環境となる。

しかしながら、この意欲作、あまり受け入れられていないようだ。冒頭でも述べたとおり、これまでの操作体系と大きく異なるため、最初から敬遠しているプレイヤーも多く、街のゲーセンを覗いてみても対戦台は少ない。新しいものは敬遠されるのが常であり、昨今のプレイヤーは自分達の慣れ親しんだものにしか触れようとしない傾向があるので仕方ないのかもしれない。だが、これについてはSNK側にも責任の一端があるだろう。新しいものを作ったのであれば、それを広め、定着させる努力が必要だ。同社からはそういった行動が見えない。ゲームに練習モードを設けたり、イベントを開催する等、なぜ一新したのか、それがどう面白いのか、知ってもらう行動が伴わなければ意味がないのだ。そこまでの気概があってこそ、新しいものを認めさせる事が可能となるはずだから。

PROFILE

横谷明（よこや・あきら）

1970年、万博の年生まれ。アーケードの新作は1度は遊んでみることにしている。ゲーセンの店員、ゲームの企画、ゲーム関連雑文書き。ゲームが好きでゲームに関わる仕事ばかりやってる。老後までこのままだと幸せ、か？

関連作品

バーチャファイター（3D格闘ACG）
メーカー：セガ／機種：アーケード／
発売年度：'93年
2D全盛時に現れた初の3Dポリゴン対戦格闘。1レバー3ボタンのインターフェイスはもちろんのこと、その存在自体が、当時のアーケードにとって掟破りだった。

武力〜BURIKI・ONE〜（3D格闘ACG）　メーカー：SNK／機種：アーケード／発売年度：'99年

STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE

高須恵一郎　プレイ時間：100クレジット以上

対戦格闘ゲーム REVIEW

カプコン入魂の『ストⅢサード』、王道への回帰は成されたか？

シリーズ三作目となる『サード』は、「ストリートファイターⅢ」の名に恥じない風格と、堅牢なゲーム性を備えた作品であった。

対戦格闘ユーザーに向けた、とカプコンが公言する「ストⅢ」シリーズ最新作『ストリートファイターⅢサードストライク』。果たしてどのような出来であろうか。

本作の最大の特徴は、やはりシリーズ通しての売りでもある「ブロッキング」。レバー入力のみで行われるこの動作は、成功すれば相手の攻撃を受け流し、一方的に反撃が可能だ。ブロッキングは発動の前後とも、全く隙が存在しないうえに成功時の見返りも大きいため、攻防の切り返しとなる様々な局面で自然と多用されることとなる。対戦における駆け引きの中核を成す概念として、ゲームシステムに巧みに織り込まれており、格闘ゲームでいわゆる「当て身技」と呼ばれる返し技システムの中で、最も洗練された形であろう。

しかし、クセのある操作ゆえか、このブロッキングシステムは、初代『ストⅢ』では、プレイヤーにあまり理解されず、前作『セカンド』では、ほぼ浸透したものの、逆に戦術が強力な空中ブロッキングの一辺倒になってしまった感があった。これが『サード』では、空中ブロッキング入力がシビアになり、地上ブロッキング成功後の優位時間も減少するなどバランス面での見直しが行われている。こういった変更により、ブロッキング以外の、間合い取りと打撃による差し合い、ジャンプ攻撃と対空技といった2D格闘の従来的な駆け引きにも重きが置かれるようになり、より対戦に深みが増したと言える。こういった細部にわたる調整は、対戦格闘ユーザー、特にマニア層を十分に納得させるものではないだろうか。

通常技からヒット確認、確実にスーパーアーツを決めろ。

同時期にライバルとなる対戦マニア向けのゲームがなかったこともあり、発売当初から多くのロケで多数の客が安定してついていた。対戦格闘ブームが去ったと言われて久しいこの時代に、ひとつのゲームの周りに人が集まるのは昨今なかった光景である。こうした古典的な作りの2D格闘作品は、いまだに対戦格闘ユーザーの間で大きな潜在的需要となっており、本作はそれに応えるだけの手堅いゲーム性を持っていた結果だ。「ストⅡ」シリーズに代わる、新たな王道を目指した「ストⅢ」シリーズ。三作目にして遂にその目標を果たしたと言えるだろう。

PROFILE

高須恵一郎（たかす・けいいちろう）

密かに初代『ストⅡ』全国大会で優勝している不良学生ライター。けどそれは過去の栄光であって最近は色んなゲームでイマイチなのがちょっと悲しい22歳。でも『ゲノム』はまあ調子いいです。げのむげのむ。

関連作品

STREET FIGHTERⅢ（格闘ACG）

メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'97年

ブロッキングを始め数々の新システムを持つ、新たなるシリーズの第一作。しかし、システムの分かりにくさのためか、濃いキャラのためか、大ヒットには到らなかった。

STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE（格闘ACG）　メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'99年

レゴ マインドストームにみる 新しい遊びの可能性

(有)ムームー代表森川幸人

レゴとPCを接続して遊ぶ『レゴ マインドストーム』が静かなブームだ。それは新しい遊びの可能性も示唆している。『がんばれ森川君2号』などで有名なムームー森川氏にその魅力を語ってもらった。

まずは長めの前書きから…

そりゃそうと、僕はこの3年、2つばっかり予測を誤りましたね。

1つは、育てるとか見守るとか、そういうコントローラー非接触型非能動的半自動化電脳遊戯なんてのが、もうゲームとしてOKになってきたんじゃないかということ。

もう1つは、ロボットが研究室から出るなんて、まだずいぶん先になるだろうということ。

1つ目のことは、まー今回は略として、問題は2つ目です。

ここに来ていきなり、HONDAのP3でしょ、SONYのAIBOでしょ、ファービーでしょ、なんすか急に。

せっかく、モニターの中でペットを育てる見守るって、遊びはどう？ なんてやりだしたばっかりだし（アンド、内緒だけど、来年あたり、もう一つ二つどう？ っていおうと思っているところ）なのに、びっくりというか、失礼というか、やばいというか、まだ、減価償却してないっていうか。

さらにこの先、ネコやらクマが出てくるんでしょ。参ったなぁ。

なにに参ったしているかというと、モノであることにですね。触れるってのは強いですよ。

大き～い、固～い、暖か～い…などなど、ほら、世の中、触り触れられてナンボってとこあるじゃないですか。

そういう触れる喜び（悦び？）ってのは、モノならではですからね。

これに対して、電脳の世界っちゅーのは、実体がないわけです。

電気が織りなす幻想（しかも、目と耳でしか感じられない幻想）なわけで、電気のない国（そんな国ないか）では存在しないし、そうじゃなくてもパワーオンの状態でしか存在しない。睡眠オンの状態でしか見られない夢と同じっちゅーことですよ。

これは、心許ない（と感じなくちゃいけない）。特に作り手にとっちゃー。

余談ですが、だから、オフの時なんかは、身体性っちゅーやつですか？ 感触のある遊び、たとえば釣りとか陶芸とかスポーツとか、やっちゃうんですよね。

バランス取り戻そうとしてるんでしょーね、無意識のうちに。

けっこう、多いんですよ、まわりのハードな電脳仕事してるヤツで、オフの時は体動かしたり、モノいじったりしてる人って。

そーゆーやつらの方が、人生電脳一本槍のヤツより、おもしろい仕事してる（気がする）あ

レゴ マインドストーム

世界的玩具メーカー「レゴ」のロボット製作セット。RCXコードと言われる簡易言語を用いてPC上でプログラミングを行い、モーター制御で動作するロボットを作ることができる。基本セットは計727個のパーツからなり、その中にRCX（コントロールユニット）、PC接続用の赤外線トランスミッター、モーター×2、タッチセンサー×2、ライトセンサー×1が含まれる。他に『ロボ・スポーツ』『エクストリーム・クリーチャーズ』の拡張キットが販売されている。現在は原宿キティランドでの販売の他、東芝Jダイレクト、アスキー等のWEBサイト上で購入可能。残念ながら現在は英語版のみで日本語版発売の予定はないが、マニュアルが非常にわかりやすく、お勧めだ。（基本セットのみ日本語解説書付属）

たりに、きっとクリエイターの資質としてのなんかがあるんだろうな、と思うんですがね。

マーケット的にも、ゲームより、フィギアの方が人気あったりすることもある、というのもね、そーゆう反動っていうかバランス感覚が働いている結果じゃないでしょうかね。

そーいう意味じゃ、ポケモンもヨーヨーもミニ4駆も同じ土俵で捉えている小学生ってのは、偉い、とまで言わないけど、いいぞっていう気がするな。

『レゴ マインドストーム』の開かれた感じとは

で、『マインドストーム』です。

なんか、マインド・コントロールの親戚みたいなネーミングですが、ロボットです。てゆーかレゴブロックです。レゴを一気にIQ180にしたみたいなおもちゃです。それもそのはず、開発にはあのMIT（マサチューセッツ工科大学）が関わってるんですねぇ。

で、頭はいいですし、新しいし、将来性というか展開の可能性もとっても感じます。

ただ、正直いって、今この時点で、僕を含む一般ピーポーにとって、とってもわかりやすい遊びになっているかというと？？　だとは思います。

スキルのある人なら、けっこうなことはできるみたいですけどね（注）。

現状のメカニズムとやらせたい行動を、どう折り合いつけていくかという遊び？　は、一般ピーポーには、ちょっと荷が重い作業な気がします。

なんていうんでしょ、荒削りだけど、将来性のある新人って感じかな。

そーゆー意味じゃあ、過渡期的なモノというか、デキだと思うんです（どーいうもんかっちゅうことに関する詳細は、どっかに書かれていると思うんで、ここでは割礼、もとい割愛）。

じゃ、キライか？　っていうと、「そーゆーのが、でるらしい」と聞いたときから、スッゲーと思ったし、すぐにアメリカから取り寄せるほどに、ほしいと思ったわけです。

なにがスッゲーと思ったかというと、一言で言えば「開かれている」ってこっちゅーです。

この「開かれている」っていうコンセプトが、最近、自分の中の最大関心事でありまして、ま、そこにビシッと触れたっちゅーわけです。

まずは、レゴ社自体の開かれた感。

なにしろ、どういういきさつか知りませんけど、MITと一緒に仕事をしようと思ったんですから。それがすごいですよね。

外に目いってますよね。ドア開いてますよね。

レゴ社とMITの結婚ってーのを最初に聞いたときは、ホントびっくりしました。

こういう異種格闘技的融合ってのは、ぼんやりと、あるとおもしろいだろうなと思ってたけ

注：『レゴ マインドストーム』は全世界で多くの愛好家がおり、インターネットで活発な情報交換が行われている。「マインドストーム情報局」はその代表例だ。カナダ在住のJin Sato氏が作成している。
http://www.mi-ra-i.com/JinSato/MindStorms/

ど、こんなすっげーというかおもろい組み合わせがいきなりできるんですから。
　ホントくやしいくらい、うらやましいです。
　全く考えてもみなかった新しいモノや発想って、こういう異種企業間の組み合わせによる化学反応から、生まれそうじゃないですか、今後としては。
　近い業種の人とだと、どうしても早くて、浅いうちから、分かり合えちゃうというか、なごんじゃうから、どうしても、「激しい化学反応」は起こりにくいですから。
　その点、学者とオモチャ屋ですからね。
　お互いすっげーカルチャーショックがあったんじゃないでしょうかね。
　ケンケンガクガクだったんじゃないでしょうかね。途中では「なんて、学者は世間知らずなんだ」とか「所詮、オモチャ屋の発想よ」なんてやりとりもあったと思うんですよ。で、それ以上に、「そうか、そういう考え方もあったか」みたいな「発見」が多かったことでしょうね。
　いつも、いつも、みんなの脳のなかに、突風が吹いてた（ブレイン・ストーミング）んじゃないですかね。
　タイマンはったら、タメじゃあ、じゃないけど、そーゆーの、すっげーうらやましいです。
　そういう交わりってのは、ある意味じゃ、恋愛に近いのかもしれませんね。
　「えっ、そー考える人なんだ」とか「そういうところがあったんだ」とかいう驚きや発見が、関係を深くしていくみたいなところが。
　またまた余談というか、小さいことですが、ぼくなんか、ゲーム作るとき、どっちかというと、価値観や考え方の違う人と、いい意味での小競り合いしながら、作り上げていくっていうスタイルが好きなんです。
　異文化とぶつかった方が、こちらが、もしくは両者が思いもつかなかったことが、ぽんと生まれやすそうじゃないですか。それって、すげー感動するし、得じゃないですか。
　でも、ゲーム制作の世界に来てからは、どうもうまくいきませんね。
　話し合うという土俵に上ってきてくれない。「それ、ボクのすきなことと違うモン」って感じで、コミュニケーションを拒絶してくる。これじゃあ化学反応はおきないですからね。
　それじゃあ、ただ感性の合わないヤツと居心地悪く作業しているだけになっちゃう。
　ということで、そういう開かれた合体というかリンクってのがうらやましかったです。

AIBOやファービーの次の世代のロボット

　次は、『マインドストーム』の仕組みの開かれた感。
　『マインドストーム』は、2つの点で開かれていると思います。
　一つめは、好きに作れるということ。
　まずは、プログラマブルである、つまり、パソコン（PC）で行動判断などのプログラムを書くことができること（マインドストームに限らず、パソコンつかわなくちゃプログラムが組めないっていうシステムは、過渡期的な感じもしますが）。
　でも、ユーザーがそいつの性格やら本能やらを仕込めるってのは、夢があっていーじゃないですか（この機能はAIBOなんかにも備わっているみたいですね）。
　加えて『マインドストーム』は、形も好きに作れる。
　AIBOもファービーもすごいけど、あれって形変えられないでしょ（そういう点では、『マインドストーム』はAIBOやファービーなどのプリセット型ロボットの次の世代のロボットとも、言えるわけです）。

これが『レゴ マインドストーム』の心臓部であるRCX。H8/3292という日立製の8bitCPUが使われており、プログラム内蔵用の32KバイトのRAMと、ドライバ格納用の16KバイトROMが内蔵されている。これを核にしてレゴブロックを装着していくわけだ。

でも『マインドストーム』はなんといってもレゴブロックですから、原理的には、どんな形にでもできる。

変形の自由度とそのお手軽さからいったら、レゴブロックにかなうモノないですから。もちろん、どこまで作り込んでも、ボツボツのついた板の集合体です。写実的な世界の再現は無理かもしれません、ていうか無理です（最近は無理じゃなくそうという動きもレゴグループ内にあるみたいだけど、無理であってほしいです）。

再び余談ですけどね。

ユーザーは、イメージで補うという遊びを絶対やるべきなんですよ（=作り手のサービスとは、本来そういう遊びを奪わないことのはず）。

なにが楽しいって、自分が一歩乗り出して、想像力でもって、足りない部分を補う、思わず蛇の足を足してしまう、そういう行為、これが一番楽しいわけですから。

ヘアヌードを見てりゃ、一目瞭然でしょ。

最初は「おっ！」と思うけど、イマジネーションが入り込む余地がないと、すぐあきちゃう。あきちゃうってのは、精神的快感（驚きや発見や感動やらの複合体）がないからですから。

そーゆー快感ってのは、自ら一歩乗り出す「思ツライ」（by糸井重里）行為をしなきゃ、得られない。

国語辞典を「道具」に使えるくらいになんなくっちゃね。

余談でした。

さて、2つめの開かれている点は、データのやりとりとかのメカニカルな仕組みです。

オープン・アーキテクチャーってやつですか、『マインドストーム』は、パソコンとのリンクだけですけど、そういう思想ってゆーかシステムってーのは、これから標準になるんじゃねーでしょうかね。

ゲームマシンとか、インターネットとか、テレビとか、携帯電話とか、太陽光線とか、宇宙線とか、ウイルスとか…そういう外とのリンクというか、コミュニケーションの仕組みがね、これからの遊びって気がします。

やっぱり与えられたモノだけではつまらないから…

総括すればこういうことです。

与えられたモノを、与えれた通りに遊ぶだけじゃつまらないじゃん。遊び方を見つけるのも遊び、ってことですよと。

トランプなんか、いい例だと思うんです。モノとしては、1~Kまでのカードしかないわけです。こういう遊び方をしなさい、そのためのモノです。とはなっていない。

「戦争」から「ポーカー」まで、いろいろな遊びができる「余地」だけが、モノのシステムとして用意されている。

遊び方は、あとから（第三者によって）どんどん追加できる。

『マジック：ザ・ギャザリング』（お子さんにはポケモンカードか）のデッキの考え方なんか、いー感じですよね。そういう発想って、これからイキっちゅーか、最終理想形だと思うんですよ。

よくいうんですけど、鍋の店のシステムがいいわけです。あれって、よ～く考えても考えなくても、客が料理作ってるワケでしょ。調理人って素材をきって並べるだけですから。

でも、客側としては、自分の好みに作れるから、ありがたいわけだし、料理人は楽だし。両者ともありがたい、幸せなシステムなんですよ。あのシステムが理想だと思うんです。

で、そういう点での将来性ということでは、『マインドストーム』は、とってもいい線いってるんじゃないのと。

そう思う次第です。

PROFILE
森川幸人
（もりかわ・ゆきひと）
有限会社ムームー代表。1959年生まれ。筑波大学芸術専門学群卒業。『アインシュタイン』『ウゴウゴ・ルーガ』などのテレビ用CG制作を経てゲーム業界に。PS用ソフト『ジャンピングフラッシュ！1・2』をプロデュース後、『がんばれ森川君2号』『アストロノーカ』を制作。現在新作ゲームを鋭意開発中。

マインドストーム（基本セット） メーカー：レゴジャパン／価格：¥34,800／（要DOS/V）　ロボ・スポーツ（拡張セット1）価格：¥8,000　エキストリーム・クリーチャーズ（拡張セット2）　価格：¥8,000（価格は参考価格です）

メルヘン
読者コーナー
～愛が心にこだまする～

読者あっての本ですから

イラスト：脳みそホエホエ

阪神タイガース優勝でゲーム批評がえらいことに

○皆様こんにちは～。メルヘン読者コーナーの二回目です。担当は私、天使子と……
◎グーテン ターク。堕天使くんDEATH。夏はいいよね。アツはナツい。アッハッハッハッ。今号も読んでみま侵夏？
○（なんでこんな奴と一緒に……トホホ）ではでは、気を取り直して読者コーナーのスタートです。

★編集部、3人ですか。減りましたねぇ。まあ「SFマガジン」なんて、あの厚さで3人ですから、それを励みに（？）頑張って下さいませ。
（東京都　向井淳）

★編集部のみなさん、苦しかったら言って下さい。きっと、アンケートハガキを出すような人たちは、応援のため基金を設立するでしょう。
（埼玉県　ザク）

○皆様の励ましがゲーム批評を一段と強くします。応援のメッセージ、ありがとうございます！
◎でも、基金を設立してはくれないだろうなぁ。ゲーム批評読者ってヒネクレ者が多いしねママト
ト。
○こらっ、「読者あっての本ですから」なのにナンテコトを！
★裏表紙の色を当てるのも貴誌の楽しみ方のひとつ。もし今シーズン阪神が優勝したら、黄黒の縦縞でよろしく！
（大阪府　あきろと。）

○オノ編集長に言ったら、「おー

大予言：あなたはここに50円切手を貼るだろう。
はづれ

ヒネクレ者の一例。（神奈川県　DMG）

（千葉県　N64を普及させよう！）
◎『マクロス』が『テグザー』でボッカーン！（天使子ちゃん）

堕天使くんの読者お悩み相談室パート3
Q.「テスト前になると、なぜか無性にゲームで遊びたくなって、勉強する気が起きません。どうすればいいでしょう？」（神奈川県　相川智也）

いいねー。優勝したらゼヒそうしよう！　阪神万歳！」だって。
◎相変わらずいい加減だなぁ。千葉ロッテが優勝したらガムの広告が載ったりしてアルバムの中の微笑み。

★表紙の「心機一転、がんばるぞ号」というのが昔の「ホットミルク」を連想させて、少し笑えた。
（福岡県　お時）
◎ヤダいヤダい！「堕天使くん、地上に悪の光を夥しく撒き散らす号」とか書いてないとヤダい！　うぇーん、おねーさーん偽タクシー！
○（都合のいい時だけ子供に戻るんだから……）はいはい、書いておきますから、もう泣かないの。
◎って、このページかよ堕落。

（千葉県　カードキャップタ浅倉）
○ハマっちゃって茶の間はドッカーン！（天使子ちゃん）

★次世代PSで完璧にリアルな「線香花火シミュレーション」を出して欲しい。地味なやつを。
（東京都　フシュルル）
○それってステキなアイディア！　ぜひ作って欲しいです！
◎僕は完璧にリアルな『バッドモジョ』を出して欲しいな。ツヤツヤとかヌメヌメとか、生理的嫌悪感をエモーション・エンジンで徹底追求するのさゼロ時間へ…。
○「するのさ」じゃないわよ！　気色悪いこと言わない！

時代は数学!(なのか?)
読者コーナーリリカル方程式

★ゲームの謎解きがヌルイと感じているアナタには数学がお薦め。数学はまさにパズル。緻密な論理によって難題を解いた時のカタルシスは麻薬的快楽。さあみんな、ゲームをやめて数学やれ！
（山口県　犬びたし）
○数学やれ！　って突然言われても……ねぇ。

◎おねーさんにピッタリのゲームがあるよ。『ドンキーコングJR.の算数遊び』。どう、ピッタリでしょ闇色の童話。
○ム、ムカツク～！　キー！
◎『ポパイの英語遊び』とセットで15000円でいいよ君がいた季節。
○しかもプレミア付き？

★27号の「カズマデラックス」、たとえ呪われても金子氏が出てくるなら、イイッす。イヤ、マジで。
（兵庫県　伊藤耕平）
◎（突然八重歯を輝かせ、ドス黒い声で）クックック。では僕が出ていくことにしよう。そして、爪楊枝を逆さにしたり、スリッパの片方をトイレに流したりといった血も凍るような悪行を働いてやろう終ノ空。
○やめなさいって。

★TMN復活!!　ありがとう、本当にありがとう!!
（東京都　C・Hkun）
◎礼には及びませんよ傍想。
○？

★恋愛＋旅行というと、真っ先に『お嬢様特急』を思い出してしまう僕は、マイナー志向なんでしょうか？
（宮崎県　ぷうかJターボ）
◎RPG＋STGというと、真っ先に『キングスナイト』を思い出してしまう僕は、マイナー志向なんでしょうか恋のスイートタルトはいかが？
○単にひねくれてるだけでしょ！　なんでそんな古いゲーム知ってるの？　歳いくつなの？
◎10万7歳。そういえば、おねーさんこそ歳いくつなの？　前回聞きそびれたんで教えてくれない紅蓮？
○…………金のエンゼルマーク踵落とし！（ボギャス！）
◎ちょ～イタ。

（岡山県　久石薫）
◎忍……フッフッフ……うつせみ。（堕天使くん）

堕天使くんの読者お悩み相談室パート3……みんなの悩みをボクが解決してあげるよ。悩みの内容をハガキに書いて「ゲーム批評読者コーナー　堕天使くんの読者お悩み相談室パート3」係まで送ってね僕は子羊!?

堕天使くんの読者お悩み相談室パート3

A.「家にあるゲーム機すべてを粉々に砕いて湘南海岸に流すといいでしょう湾岸DREAM」（堕天使くん）

読者による批評のページ

Reader's Critique

読者だからわかることもあるし、読者にしかわからないこともある。そんな「読者による批評」が満載のこのコーナー。新しい批評眼に触れてみませんか？

一般投稿部門

と、いうわけで今回から「一般投稿」と「ライター投稿」の2コーナーに分かれた"Reader's Critique"です。しかも好評につき5ページに増やしたところから、編集部の力の入れようもわかるというもの。それでは早速紹介していきましょう。

居心地の良い環境とは？ ゲーセン改造計画

私は、とあるさびれたゲーセンの、しがないアルバイターです。店がはやらない理由は、新作が入らないためだと思い、なんの努力…いや、努力のしようがないと思っていました。

ところが先日、伊丹十三監督の「スーパーの女」を観て、ようやくウチの店がさびれているワケが見えてきました。ホコリと汚れが思った以上にひどかったのです。今まで行っていた掃除が甘かった。もういたるところ、ホコリと汚れだらけ。そういえば、近所で一番はやっているゲーセンは、かなりキレイだよな。『オラタン』をプレイするときは、結局その店に行っていたし…。人間やはり、無意識のうちにキレイな場所に寄っていくものなんですねぇ。

その日から私は、ウチの店を徹底的にキレイにしてみせる！ と決めました。まずは店の顔こと出入り口！ 看板、シャッター、床、壁、プリクラ…。次に店内。台全体、床、両替機…もう人目につくところは全て。ところが一段落してすぐ、何かもの足りなさを感じたのです。

居心地の良い場所を求め、キレイなゲーセンに行く…しかし、私が『オラタン』をプレイしに行っていた店でさえ、違和感を覚えるところが、頭のスミにあったのです。居心地の良い場所…居心地の良さ……そういえば、少し前にお気に入りの喫茶店を見つけました。実に居心地が良かった。ホコリのないキレイな空間、おちつきのある照明と雰囲気。そして、つかず離れずのテーブル…他人との位置…。あ、そうか！ キーワードは「つかず離れず」です。ゲーセンの台は隣と隣がピッタリくっついており、窮屈なんだ！ 考えた結果、台と台の間を25センチくらい開けて並べてみました。これが、なんとも良い塩梅でした。つかず離れず、隣のプレイが気にならない…実におちつく位置なのです。

その昔、対戦台が流行りだした頃、ゲーセンはパブのような場所と思うようになりました。ですが、そのわりにプレイに最適な空間作りを怠っていたような気がしてなりません。ともかく、この台と台の間を離したのは正解でした。なんと変えたその日に『鉄拳3』

『ストZERO3』『ストEX2』(どれも新作とはいえない3台ですよね)と、3つ並んだ台に、互いに見ず知らずのお客さんが、横一列に3人並んでプレイしてくれたのです! その時の私の喜びようは、ちょっと言い表せないくらい大きなものでした(まさか、変えたその日に効果が出るとは! 実はそれくらいお客さんが少なかったのです)。

ゲームに最適で居心地の良い空間作り…これが今後のゲーセンの課題だと…いや、その空間作りを怠っていたのが今までのウチの店だったように思います。ゲーセンが理想の空間作りに励めば、ビデオゲームもきっと、新台を入れれば…とか、おもしろいゲームができれば良いなどの、流行だけで続いていく物に終わらないと思います(あと駄目押しにアロマテラピーも導入予定! 香りの癖が目立たぬよう、さりげなくですが)。

(埼玉県　小島誠)

居心地の良い空間作りって、大変だけど大切ですよね。小野さんの友人にもアーケードの店長がいるのですが、先日その一人が東京に遊びに来て、アンナミラーズに行きたいと言い出しました。いわく「女の子が自発的にアルバイトしている店の雰囲気を知りたい」んだとか。だったら東京ディズニーランドに行けよという話をしたのですが、「金がない」とのこと。切ないなぁと言いながら二人でケーキセットを注文したのでした。小島さんも頑張って下さい。

封印されない物語『ブルトン・レイ』

'89年末、システムソフトが世に送り出した不朽の名作『キャンペーン版大戦略II』、その名作と時を同じくして発売された同社のRPGをご存じだろうか。

その名は『ブルトン・レイ』。短いシナリオをいくつも内包した、こじんまりとまとまった良作ソフトである。操作性は今から見ればそれほど良くなく、バランスも取り切れていない面もあるが、この本編を起点として同社の壮大な実験は始まったのである。

このゲームにはいくつもシナリオがあり、どれも今ひとつやりごたえに欠けるのだが、画期的なことに、自分が育てたキャラクターをアイテムや仲間と共に別のシナリオに移すことができた。そのため本編さえあれば後に発売されたシナリオ集を楽しむこともできたし、さらにはシナリオエディターで自分が思い描く物語を作成し、自分がそこで遊ぶこともできたのである。ちなみにスーパーファミコンが発売されたのが翌年の'90年。いかにこのゲームがエポックメイキングであったか、おわかりいただけると思う。

しばらく後にはユーザーから募集したシナリオも製品化され、これもなかなか楽しめる内容だった。あくまで西洋ファンタジー風のグラフィックしか用意されていない中で、みんな知恵を絞って独創性を生み出していたのである。私もいろいろ挑戦したが、バランス取りがうまくいかず、結局満足のいくものができなかったことを記憶している。

システムソフトといえば『大戦略』のイメージがあるが、同社にはまた際だった物語性やキャラクター性を前面に押し出さない特色があった。あくまでシステムを重視し、キャラクターに頼らないゲームにこだわっていた。ゆえに『ブルトン・レイ』にはあっさりとしたイベントしかなかったし、成長システムも大雑把だった。だからこそ、その世界観はどのようなシナリオも受け入れたし、自由に物語を作ることもできたのである。希有なソフトと言っていい。

残念ながら『ブルトン・レイ』は本流とはならず、いつのまにかかき消えてしまった。続編の企画もあったらしいが、発売されたという話も聞かない。その遺伝子はアスキーのツクールシリーズなどに受け継がれているようだが、それで遊ぶ今のユーザーたちはその先祖の名を知っているかどうか。この作品を今発売しても凡作以下の評価しか得られないだろう。だが、あのとき『ブルトン・レイ』は確かに輝いていた。その実験は不完全燃焼だったかもしれないけど、ユーザーの心に物語への憧れを刻みつけて、歴史の狭間へと静

ドラゴンクエスト (RPG) メーカー:エニックス/機種:ファミリーコンピュータ/価格:¥5,500/発売日:'86年5月27日

かに消えていったのである。
『ブルトン・レイ』それは永遠に封印されない物語なのである。

（大阪府　藤岡賢一）

マップやシナリオエディタが付属しているゲームってほんとに少なくなりましたね。でも、この開かれた感覚が、コンシューマにはないパソコンゲームの魅力だったように思います。もっと風呂敷を広げれば、パソコンの世界でのリナックスブームもその流れにあるのでしょうか。最近はコンシューマでも「ネットワークで配信」とか「ディスクで販売」など追加マップやシナリオのシステム作りも進んでいるようですが、そこにユーザーを組み込まない手はない。メーカーの皆様、どうでしょう。

初めてクリアした『ドラクエ』の楽しさ

その当時、僕はTVゲームが嫌いだった。『スーパーマリオ』とか『アストロロボ・ササ』とか、そんなのが大人気だった頃の話だ。理由は簡単で「ヘタだった」からだ。僕のマリオはなかなか思うようには動いてくれなかった。ゲームのうまい奴はそれだけでえばれたし、確かに尊敬もされた。僕を始めとするゲームのヘタな奴はその間、愛想笑いをするしかなかった。だから僕にとってのTVゲームとは、友人を必要以上に尊敬する為の道具だったし、そのうえ自分のマヌケぶりを友人に知らしめるための道具だった。

そんなある日、僕のゲーム観をがらりと変えてしまうゲームに出会った。そのゲームとは『ドラゴンクエスト』である。友人宅でこのゲームを知った一ヶ月後、紆余曲折を経て僕は自分の力でエンディング画面を見ていた。ゲームのヘタな僕が、だ。

『スーパーマリオ』がうまくなる為には長い時間をかけた練習が必要だった。しかし、幾ら練習をしてもヘタな奴はいたし、僕もその一人だった。成果の見えてこない練習は虚しかったし、気持ちも入らなかった。そこを『ドラクエ』は、経験値という形で、練習の成果が目に見えるようにして僕にわからせた。LVが上がった瞬間が、自分が一歩前に進んだ瞬間だった。それが単純に嬉しかった。

でも、それだけではなかったと思う。ドラクエには志半ばにして諦めてしまおうとするプレイヤーをなだめすかして、なんとかクリアさせようとするクリエイターの意志が感じられた。それはより強い武器や防具といった、目に見えるものから、とにかくこの世界を救わなければ、とプレイヤーに思わせやる気にさせる何かといった、目に見えないものまであった。そこにはよく言われる「やらされている感」が確かにあったかもしれない。が、それよりもむしろ自分側からの「やっている感」の方が強かったように思う。確かに設定されたハードル、この場合は竜王を倒すというクリア条件は厳しいものだった。しかし、ハードルの高さとクリア後の達成感はたいがいの場合正比例するので、要はさじ加減なのだと思う。

あくまでこれは僕個人の感想なのだが、ドラクエの場合はクリアした時に、とにかく、とにかくうれしかった。友人が『スーパーマリオ』を初めてクリアした時もこんな気持ちだったのかな、とも思った。ゲーム中は確かにつらかった。しかし、僕は投げ出さなかった。そして、その結末に訪れる開放感、快感。いま思えばそれはカタルシスに他ならない。

結局のところ、RPGとはクリアするためのゲームなのだと思う。そこにはパスするためには数十時間もかかるような高いハードルがある。そのハードルはプレイヤーがしっかり努力しなければ超えられないんだけど、一方でクリエイターも一生懸命に仕掛けを作って、プレイヤーのやる気を刺激

『ドラクエⅠ』で最初の城を出たところ。右下に竜王の城が最初から見えているのが凄い。

する。そうすれば「誰にでも」クリアできる。プレイヤーとクリエイターの知的共同ゲーム、これはテーブルトークRPGにおけるプレイヤーとマスターの関係と、そうは離れていないと思うのだ。

（埼玉県　下田明広）

ちなみに小野さんもテレビゲームのクリアとは当初無縁の人だったのですが、最初にエンディングを見たのは光栄の『三國志』でした。こつこつと物事を積み上げていく喜びを、テレビゲームでも感じたことを覚えています。「誰でも解ける」のが良いのか「誰もが解ける必要はない」のが良いのか、ゲームのあり方も多様性を増していますが、テレビゲームもサービス業だから、開発者にももてなしの心が必要とも思うのです。

ライター志望部門

さて、ここから本誌ライターを目指す「ライター志望部門」の始まりです。ここでの掲載者は掲載数がカウントされていき、3ポイントたまると編集部から原稿依頼が届き、それが好評なら本誌レギュラーライターとしてお仕事をお願いするというもの。それでは張り切って参りましょう。

ネットゲーはシンプル・イズ・ベスト～東風荘～

『東風荘』という雀荘に最近よく通っている、といってもインターネット上の話。インターネットを通じて4人が麻雀をする、いわば通信麻雀ゲームである。フリー雀荘をそのままネット上に移植したという感じか（もちろんお金のやりとりは不可能だが）。

サーバに接続すると、接続している他のプレイヤー3人とゲームをすることができる。ルール自体は普通の麻雀なので、本当に卓を囲んでいるようである。またランキングがあるので、自分の実力がどれくらいかを知ることができる。不特定多数の人とランクを競えるのはネットならではだろう。

筆者は当初、友人と卓を囲む暇が無くなったため、あくまでその代用品として始めたのだが、いつのまにかこっちにはまってしまった。理由は独自のチャットシステムにある。麻雀画面の下に書き込みのできるスペースがあり、自分の番が回るまでの間、ここで他のプレイヤーと会話をすることができるのだ。

このチャットを使うことによって、麻雀においてちょうどいい相手との距離が保てる。実際仲間内などで卓を囲むと、気が付くと険悪な雰囲気になっていることもしばしば。フリー麻雀は見知らぬ人と一緒にやるわけで、これは逆にリラックスして打てない。『東風荘』はその点他人との距離がちょうどよい。いろいろ無駄話をしながら麻雀を打つのは非常に楽しく、いつの間にやらチャット優先、麻雀は二の次となるのも、それはそれでまた楽しい。

このあたり、他人との接触を嫌いながらも、表面上の人付き合いは保ちたいという、ネット世代のメンタリティに合っているような気がする。自分のプライバシーに係わることがらは知られないし、たとえ役満を上がっても、お金を巻き上げるというわけではないので、さほど人を傷つけることもない。思うに、チャットがあるとないとではプレイヤーの満足度も違ってきたのではないだろうか。

テレホタイムには回線が大混雑する、時々動かなくなる、などの問題はあるが、多少レスポンスが遅くてもプレイ自体に支障はないし、混むのがいやなら時間をずらせばよい。半荘一時間もかからないので雀荘に行くより安いくらいだ。また費用の面も、広告収入で賄っているので安価であり、安心できる。少々の不便な点を我慢すれば、快適にプレイすることができるので、満足度は高い。

麻雀というルールが広く知れ渡っているゲームジャンルが選ばれたことで、ネットゲームは非常にとっつきやすいものになったと思う。今後、こういったボードゲームや卓上ゲームのネット版が通信ゲームの普及にも大きく貢献する

のではないだろうか。

（埼玉県　山岸啓之）

ネットゲーム先進国のアメリカでも、意外とトランプやボードゲームなどがシェアを占めているそうです。加えてゲームをせずにチャットしている時間が全体の40％前後を占めるとか。ゲームというのはルールの集合体ですが、現実の社会と同じように、ルールだけでは息が詰まる。チャットはその潤滑油を果たしているとも言えますし、純粋に井戸端会議は楽しいのかもしれませんね。山岸さん1ポイント獲得です。

『グランツーリスモ』は免許取得に使えるか？

実を言うと、このゲームを買ったのは、話に聞いた「実車感覚」が何かの足しになるかと思ったからだ。今、私は自動車教習所に通っている最中なのである。

遊んでみて、教習所の車にもリプレイがついてたらいいのにとつくづく思った。教習を受けていて一番困るのは、自分のどこが悪いのか分からないときだ。特に初心者ドライバーには、運転中に、車の状態を客観的に把握するのはほとんど不可能だ。これは、レースゲームでも同じ。

悪いところを悪いとハッキリ言われるのもムカつくが、人間ってやつは結局、なにが悪いか自覚しないと上達しない生き物である。このゲームではリプレイが、なぜダメだったのかを悟らせてくれる。フラフラ直線でよろついた挙げ句、むちゃな速度でカーブに突進し、曲がりきれず壁にぶつかってる俺の車。まさにイノシシ以下。コレじゃ勝てん。

リプレイモードで復習するだけではない。デモリプレイはまさに教科書。レースと同じコースをタイムアタックで走って、ライン取りを考えて予習。リプレイモードはこのゲームがはじめてではないが、総合的に見ればこれほど「うまくなりたいなら、手だてを用意はするよ」と、至れり尽くせりなゲームは今までなかったと思う。勝ちたきゃ、身体が覚えるまで予習復習。勉強も仕事もゲームも、結局は予習と復習なのだ。自動車教習所でも、車に乗る前には今日やる項目のテキストくらいは読み、前の時間に受けた注意点を反芻する。テキストと予習復習の支援機能を備えたこの『グランツーリスモ』は、レースゲーム入門としてはまさに最適。実車感覚、細かいチューンと、マニアックな面が多く取り上げられるソフトだが、今までレースゲームを面白いと思ったことのない人にこそ遊んでもらいたい。

予習復習の報酬は、勝利の達成感。そして、アスファルトのコースに理想の走行ラインをイメージし、それを正確になぞれた静かな感動。あとは、上手くなれたこと自体が最大のごほうびだ。このゲームで覚えた基本技術は、たいていのレースゲームで通用する。

残念ながら教習の役には立たなかったが、面白かったので良し。だって、いくら「実車感覚」っていったって、普通の人間はクスリでもやってない限り、あんなアホ速度でカーブに突っ込まないよね。少なくとも公道では。

（千葉県　谷川　司）

ドライブゲームのリプレイに驚いたのはSS版『セガラリー』の頃からでしょうか。自車の走行が外からはこのように見えるのね、とわかったのは新鮮な驚きでした。主観視点と客観視点というのはゲームと映画の大きな違いだと思うのですが、それをミックスさせると、また違った味わいが出る。ドライブゲームのリプレイモードはそんなことを告げているのかもしれません。免許取得頑張って下さい。ポイントも1つ取得です。

今回全応募作を見て感じたのは一般投稿の方が独自の視点があり、面白いものが多かったこと。それに比べてライター志望部門の方は概して低調でした。もっと新鮮な視点が欲しいなぁ。そこで次回ライター志望部門では「エレメカ」を批評してもらうことにします。アイボやファービーが注目されている今、エレメカもまた注目されているのではないでしょうか。エレメカ以外にメダルや景品ゲームでもOKです。もちろん一般投稿も受け付け中。お待ちしてます。

各コーナーへのお便り、投稿は
〒104-0043　東京都中央区湊2-4-1MGビル　㈱マイクロデザイン出版局「隔月刊ゲーム批評」編集部読者コーナー／RC係まで。RC係の投稿には一般投稿かライター志望かご明記下さい。次回締め切りは8月31日（必着）

世紀の対決！

VIKING ストッキング松井vs.バイキング松井 STOCKING

**運命を切り開く男がいる。天にそむく男がいる。
それが「松井」の名を持つ宿命。
今、長き血の歴史に終止符が打たれる！**

'99年6月3日、ゲーム批評27号発売日――

編集部バイキング松井は、仕事もせずダラダラと「ぴあ」を読んでいた。その時、一本の電話が鳴り響いた。

「はい、ゲーム批評編集部です」

「お世話様です。私、松井と申しますが、松井さん、いらっしゃいますか？」

「私が松井ですが、あなたも松井さん？」

「そうです。『ザ・プレイステーション』の松井です」

「もしかして、ストッキング松井さん⁉」

なんと、ゲーム批評27号、P.85のバイキング松井（以下、バ松井）の呼びかけに応え、ストッキング松井（以下、ス松井）氏がわざわざ編集部に電話してきてくれたのである。

『ずんずん教の野望』にて対決中。

しかし、ス松井氏の善意に対し、バ松井の取った態度は信じられないものだった。

「……勝負だ！」

「えっ、コンビ結成するんじゃないんですか？」

「うるさい！　どっちが真の松井キングか勝負だ！　ゲーム批評編集部まで来いっ！」

というわけで、ゲーム批評編集部にてス松井氏とバ松井とのゲーム対決が行われることになった。使用されるゲームは、当初格闘ゲームを予定していたが、ス松井氏が『鉄拳』シリーズの大会などで何度も優勝している猛者であることを事前に知ったバ松井の策略により、『ずんずん教の野望』で対決することに。「ゲームセンターあらし」のインチキ歯医者並みのズルさである。

ス松井氏、パーを出すの図。松井って名前の奴を信じちゃいけません。

対決当日。ス松井氏、名前通りストッキングを付けての入場。さすが「ザ・プレ編集部一のヨゴレ」である。そして対決がスタートした。バ松井、こっそり練習していただけあって、なかなか死なない。一方のス松井氏、自分が不利と見るや、「ゲーム批評の売り上げが一部減りますよ」などの口撃プレイで対抗。しかしス松井氏の地蔵は全滅、勝負は決着した。

「やった、勝った！」

「こんなの認めん！　別のゲームで対決だ！」

「別って、なんで勝負すんのさ」

「ジャンケン。ゲームの基本はやっぱりジャンケン。今回の批評さんの特集『テレビゲーム温故知新』にピッタリじゃないですか」

「よく分からんが……」

というわけで、ジャンケン対決に変更。

「バ松井さん、なに出します？」

「じゃあ、グーを出すよ」

「そしたら俺はチョキ出しますよ」

最初はグー、ジャーンケーンポーン！　バ松井が出したのはグー、そしてス松井氏が出したのは……なんとパー！

「勝った勝った～」

「なんじゃそりゃ！　ずるいぞ！」

「まぁまぁ、これで1対1じゃないですか。同じ松井同士、仲良くしましょう！」

「おお、友よ！」

……というわけで、「闘った奴とは友になる」週刊ジャンプの法則で、バ松井とス松井氏は和解。今ここに「ザ・キング・オブ・松井ーズ'99」が結成されたのでありました。　　　　（バ松井）

結成！　ザ・キング・オブ・松井ーズ'99

ＳＮＫとカプコンも協力するご時世、人類皆兄弟です。

バイキング松井：ゲーム雑誌編集者。「ザ・キング・オブ・松井ーズ'99」ではメンバーを募集しております。ゲーム業界関係者の松井さん、ご連絡をお待ちしております。

なお、この対決の模様は「ザ・プレイステーション」誌にも掲載されておりますので、併せてご覧下さい。
ストッキング松井氏、同編集部の皆様、ご協力ありがとうございました。

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょう。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの結びつきから、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは『ゲーム批評』の発刊にあたって以下の指針を定めました。

・広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん』記事に類する原稿は掲載しない。

・ゲームソフトには商品（企業力が評価を左右する）と作品（制作者の優劣が評価を決める）の二面性があり、共に尊重するが、商品よりも作品としての立場をより重視する。

・批評の際にはソフトを終わらせ、制作者の意図を読みとる努力を前提とする。ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやり方は行わない。

・批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

・批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ち作品の背景を把握する努力を行う。

・批評に取り上げるソフトは、編集部がなんらかの意義があると判断したものにする。

・評者および編集部は、ソフト批評に責任を持ち、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーに謝罪する。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための『ゲーム批評』なのです。

ゲーム批評編集部

ゲーム批評'99年7月号　プレゼント当選者発表

ゲーム批評'99年7月号表紙テレフォンカード（30名）

北海道　大場聡
北海道　山畠大輔
青森県　坪井裕樹
岩手県　川畑貴宏
宮城県　永沼洋
山形県　富樫多佳志
新潟県　本山泰久
岐阜県　松崎哲郎
東京都　田村一裕
東京都　置田浩伸
埼玉県　澤畑純平
埼玉県　田淵なつみ
埼玉県　奥山まちこ
神奈川県　西村太一
神奈川県　白鳥康仁
神奈川県　中野敏雄
愛知県　高野晴久
愛知県　森弘
愛媛県　梶川英敏
静岡県　松本健一
京都府　加藤喜之
大阪府　浅野一恵
大阪府　谷美幸
大阪府　中植智恵子
大阪府　湊伸矢
兵庫県　清山広幸
広島県　橋本文吾
岡山県　正木博之
佐賀県　高橋卓也
熊本県　国岡亮

年刊ゲーム批評'98年上半期表紙テレフォンカード（30名）

青森県　武藤信二
岩手県　田中博
秋田県　嵯峨隆之
福島県　赤羽秀明
新潟県　小林秀雄
新潟県　岡崎和夫
千葉県　池島幸大
千葉県　藤瀬孝範
東京都　倉澤寿仁
東京都　後藤まゆみ
東京都　服部康雄
東京都　中桐誠一郎
神奈川県　佐藤潤
埼玉県　得能吉美
埼玉県　須賀誠
群馬県　関口雅彦
栃木県　山口育郎
静岡県　宮下直美
愛知県　夏目紀男
愛媛県　佐山順一
愛媛県　宇野深雪
京都府　高垣雅裕
京都府　沖一正
大阪府　宇田川浩志
兵庫県　上田武弘
兵庫県　五百蔵紀江
山口県　荻山右輝
山口県　内山和彦
三重県　山本三代子
福岡県　藤井むつみ

（敬称略）

※当選品の発送は'99年８月20日までに終了しております。未着の方は編集部までご連絡下さい。ただし、'99年８月末日を過ぎてからのお申し出は無効になりますのでご了承下さい。

バックナンバーのご案内

Vol.1、2、15、16、22、「ディアブロアートガイドブック」は現在品切れ中です。

<Vol.3>'95年4月発行775円（税込）■特集1「次世代機を斬る！」●セガの本気 セガサターン●ソニーの自信 プレイステーション他■特集2「ゲームスクールの実態」<Vol.4>'95年7月発行775円（税込）■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？他■特集2「確信!!シミュレーションゲーム」<Vol.5>'95年9月発行775円（税込）■特集1「新世代ゲームの葛藤」●アーク ザ ラッドは「新世代RPG」の扉を開けたのか他■特集2「ゲームの批評とは何か」<Vol.6>'95年11月発行775円（税込）■特集1「衝撃、キャラクターゲーム」●魔法騎士レイアース キャラクターゲームにおける新しい道標他■特集2「裏ソフトの『濃密』な生態」<Vol.7>'96年1月発行775円（税込）■特集1「RPGの本質とは何か」●ドラゴンクエストVI RPG最高峰の説得力他■特集2「決着!?サターン VS.PS」<Vol.8>'96年3月発行775円（税込）■特集1「スクウェア幻想の真実」●FFVII PS参入の衝撃！他■特集2「今が旬の制作者たち」<Vol.9>'96年5月発行775円（税込）■特集1「胎動…アドベンチャー」●バイオ ハザード体験する「恐怖」の可能性他■特集2「ユーザーとメーカー 存在を示すもの」<Vol.10>'96年7月発行775円（税込）■特集1「ゲームは誰が作っているのか」●私たちは誰を評価すればいいのか他■特集2「徹底！シューティングゲーム」<Vol.11>'96年9月発行775円（税込）■特集1「どこまで出来る!?NINTENDO64」●N64 発売が意味するもの他■特集2「デザインするゲームたち」<Vol.12>'96年11月発行775円（税込）■特集1「注目メーカー全特集」●カプコン～完璧を目指す華やかな格闘帝国他・クリエイターの原体験　横井軍平・特別対談ナイツスタッフ×本誌編集長<Vol.13>'97年1月発行775円（税込）■特集1「今のゲームっておもしろいのかよ」●ゲーム離れが囁かれる現状とは!?他・クリエイターの原体験　亙重郎・告発！ 美少女ゲーム業界<Vol.14>'97年4月発行798円（税込）■特集1「個性派ゲーム大特集」●カッコワルイがカッコイイ時代の到来他・クリエイターの原体験　安田朗・特別企画「業界に広がる波紋」<Vol.17>'97年10月発行780円（税込）■特集1「格闘ゲーム、飽きねぇか？」●かげりの見えてきた格闘ゲームブーム他・クリエイターの原体験　薗部博之<Vol.18>'98年12月発行780円（税込）■特集1「ゲーム業界、ここがカッコわるい!?」●ゲーム、メーカー、クリエイター、マスコミのカッコ悪いこと他<Vol.19>'98年2月発行780円（税込）■特別特集「一冊丸ごと、ソフト批評!!」●ABE a GOGO、グランディア、チョコボの不思議なダンジョン他・クリエイターの原体験　百田郁夫・検証、ポケモン事件の真相<Vol.20>'98年4月発行780円（税込）■特集1「売れるゲーム、売れないゲーム」●『七ツ風の島物語』が映し出す業界の歪んだ現実他■特集2「中古ソフト販売は悪か？」<Vol.21>'98年6月発行780円（税込）■特集1「それじゃ、ゲームの面白さってなに？」●スクウェアの台頭、任天堂の苦悩他■特集2「今、ゲームマスコミに求められているの」・新連載「ゲーム業界、明日はしらない。」<Vol.23>'98年10月発行780円（税込）■特集1「来るか!?NINTENDO64」●異色組織、マリーガルの目指すもの他■特集2「通信ゲームってどうなんだ？」・特別企画 大槻ケンヂ「ゲーム歴三年目にして今思う」第二弾・クリエイターの原体験　小松千佐子<Vol.24>'98年12月発行780円（税込）■特集1「掟破りのソフト批評スペシャル」●禁断の発売前ソフト批評、忍者・探偵ゲーム特集他■特集2「徹底追及 ゲームと著作権を巡る諸問題」・新連載「岡本吉起の言わしてもらうで」「失われた伝説を求めて」<Vol.25>'99年2月発行780円（税込）■特集1「こんにちは、ドリームキャスト」●サードパーティが語るドリームキャストの現状と展望　他■特集2「音楽ゲームの過去、今、未来」ゲーム業界トピックス「『ゼルダの伝説 時のオカリナ』その発売周辺事情を探る」「ゲーム流通、変革の時」他

<Vol.26>'99年4月発行780円（税込）

■特集1
「FFVIIIは何だったのか!?」
●FFVIIIを巡る経済効果、FFVIII批評　他
■特集2「携帯ゲームブームの謎」
ゲーム業界トピックス「PS2、『サクラ大戦』、任天堂新ハード……様々な思惑に沸く'99年ゲーム戦線」

<Vol.27>'99年6月発行780円（税込）

■特集1
「話題！ 問題？ 次世代ＰＳ」
●次世代ＰＳ発表が業界内外にもたらした波紋
■特集2「アーケード氷河期」
ゲーム業界トピックス「任天堂＆松下、電撃提携！新ハード発表は何を意味するのか」「セガ・エンタープライゼス　夏攻勢に隠された真意とは」

別巻
飯野賢治の本　'96年9月発行　764円（税込）
読者あっての本ですから　'97年4月発行　787円（税込）
RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-　'98年9月発行　2520円（税込）
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION　'98年12発行　1480円（税込）
悪趣味ゲーム紀行　'98年12月発行　1260円（税込）
すごいエロゲー烈伝！　'98年12月発行　1029円（税込）
アニメ批評創刊準備号　'99年1月発行　924円（税込）
読者あっての本ですから2　'99年2月発行　787円（税込）
仮面ライダー メイキング　'99年5月発行　3150円（税込）

※現在、バックナンバーの直販は行っておりません。書店のみの取り扱いとなります。ご注文の際は右記の注文書に号数・注文数・住所・氏名・電話番号をご記入の上、お近くの書店にお申し込み下さい。（コピー可）

客注扱い　書店（帳合）印

販元：マイクロデザイン出版局
TEL03-3206-1641/FAX03-3551-1208

お名前
ご住所　〒
TEL　（　　）

品名	価格	冊数
ゲーム批評 Vol.（　　　） Vol.3～13　738円、Vol.14　760円、Vol.16～　780円（Vol.16～は税込み価格です）		各　　冊
ゲーム批評総集編（　　）年（　　）半期 '96年上半期・下半期　各1437円、'97年上半期・下半期・'98年上半期　各1400円		各　　冊
飯野賢治の本	728円	冊
読者あっての本ですから	750円	冊
RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-	2400円	冊
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION	1410円	冊
悪趣味ゲーム紀行	1200円	冊
すごいエロゲー烈伝！	980円	冊
アニメ批評創刊準備号	880円	冊
読者あっての本ですから2	750円	冊
仮面ライダー メイキング	3000円	冊

【お詫びと訂正】前号におきまして以下の誤りがございました。読者および関係者の方々にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びすると共に、ここで訂正させていただきます。
●P.61：パロディウスだ！（データイースト）→（コナミ）●P.100：『アナコンダ』はソニー・ピクチャーズの配給でした。●P.130：弊社販売電話番号は正しくは03-3206-1641です。

隔月刊 ゲーム批評 9月号

ゲーム批評Vol.28
第6巻第12号通巻45号
1999年9月1日発行
定価780円（税込）

STAFF

発行人 武内静夫
編集人 斎藤亜弓
編集長 小野憲史
デスク 松井 真
編集部 山内智和
販売営業 長谷川安次
大森浩司
加藤 勝
デザイン 有限会社エストール
城 信行
印刷：図書印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1
MGビル
TEL.03-3206-1641（販売）
FAX.03-3551-1208

次号
『隔月刊ゲーム批評11月号』
は10月2日発売予定

●メーカーのみなさまへ
事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、ご一報ください。

EDITOR'S ROOM

先日出版した「年刊ゲーム批評'98下半期」でも少し触れたのですが、最近はテレビの情報番組やインターネットなどでも、ゲームの情報が溢れるようになっています。特にお勧めなのが糸井重里さんのホームページ「ほぼ日刊イトイ新聞」内の「樹の上の秘密基地」のコーナー。『ゼルダの伝説 時のオカリナ』や『ポケモンスナップ』など任天堂ソフトの開発秘話が盛りだくさんで、開発者や業界予備軍なら一見の価値アリではないでしょうか。おまけにこのホームページ、電話代やプロバイダ料を除けば、無料で読めちゃうんですね。同じゲーム情報を発信する身として、まいったなーというのが正直な感想です。まぁ紙媒体ならではのメリットも当然あるわけで、780円強の対価を払って情報を提供する身として恥ずかしくないだけの誌面作りを目指そうと思っています。（小野）
http://www.1101.com/index0.html

お詫びと訂正にもありますが、『アナコンダ』の配給は東宝東和ではなくソニー・ピクチャーズでした。申し訳ありませんでした。ソニーさん、ごめんなさい。『ロック、ストック&トゥー・スモーキング・バレルズ』（写真）面白かったです（8月公開予定）。モッズ・ファッションのボンクラたちがドンパチを繰り広げるカッコ良さ&バカっぽさが最高でした。最低20回は観に行きますので、お許しください。東宝東和さん、ごめんなさい。『シンプル・プラン』面白かったです（秋公開予定）。サム・ライミ監督による抑えた演出、シリアスな展開が最高でした。最低20人を連れて観に行きますので、お許し下さい。（バイキング松井）

さて、昨今の不況に加え、何かと物いりが続き、生活が厳しくなってきた今日この頃。「活字は読みたいが本は買えない」という状況を打破するため、実家から昔はまった司馬遼太郎本をドカドカと送ってもらいました。「燃えよ剣」から始まって「龍馬がゆく」、ほんでもって今「坂の上の雲」を読みかえしているんですが、いやーどれもおもろいですな。しかも内容全然覚えてなくて、かなり新鮮でした。「龍馬がゆく」では、禁門の変でたいして名もない長州兵が2～3人腹斬って犬死にするちゅう別にどーでもいいシーンで何だか感動してしまった。多分、昔読んだときと見方が変わってるんですよね。で、送ってもらったときは「これでしばらくは本代に困らないですむなぁ」とか思ってたんですけど、本屋で眼に付く本があれば結局買っちゃってて、前と全然変わってないことに最近気がつきました。なんだかなぁ。（ヤマウチ）

----今号コレばっかやってました----
小野『レゴ マインドストーム』（ETC）…組んだりばらしたり、やっぱ楽しいわ。
バイキング松井『グラディウスII』（SS）…いまだにクラブ越せません。
ヤマウチ『BURIKI ONE』（AC）…待たれてタックルでオレのテコンドー終了。

（尋ね人のコーナー）編集部では『クレイジークライマー』『チェルノブ』の制作者の方を探しております。ご本人、ご存知の方からの連絡お待ちしております。

隔月刊 ゲーム批評 11月号予告

November

総力特集

面白いゲーム、知らない？（仮）

いつになく粒のそろったゲームで溢れる秋。気になる大作も数多い。でもどうしてだろう？　どれもどこかで見たような気がする。ゲームに飽きてしまったんだろうか。この漠然とした倦怠感はなんなのだろう。ゲームってもっと自由なもの
じゃなかった
そんなあなた
のソフト批評

特別企

今号か
ート!!

その他、ゲ
の門～／リモ
ペット～／ソウ
の落ちた地で…
防士ブレイブ

次回「隔月

◆ラ

ゲーム批評
ていただくラ
りませんが、
は歓迎いたし
る方、専門知
します。

ゲームの批
雑誌等に採用
「ライター大募

採用の場合
カ月が経過し

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）。
つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）。
次号で取り上げて欲しいゲームソフト名をお書き下さい。
e-mailアドレス、ホームページ、携帯電話orPHSはお持ちですか？ e-mailアドレス（Y/N）　ホームページ（Y/N）　携帯電話（Y/N）
あなたは月に何本新作ゲームを買いますか？
あなたが一番好きなゲーム機は何ですか？
本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名の方に、
今号の表紙イラストをデザインしたオリジナル・テレホンカードを差し上げます。

隔月刊 ゲーム批評 9月号

ゲーム批評Vol.28
第6巻第12号通巻45号
1999年9月1日発行
定価780円（税込）

STAFF

発行人　武内静夫

EDITOR'S ROOM

先日出版した「年刊ゲーム批評'98下半期」でも少し触れたのですが、最近はテレビの情報番組やインターネットなどでも、ゲームの情報が溢れるようになっています。特にお勧めなのが糸井重里さんのホームページ「ほぼ日刊イ新聞」内の「樹の上の秘密基地ーナー。『ゼルダの伝説　時のオや『ポケモンスナップ』など任天トの開発秘話が盛りだくさんで、や業界予備軍なら一見の価値アリいでしょうか。おまけにこのホージ、電話代やプロバイダ料を除け料で読めちゃうんですね。同じゲ報を発信する身として、まいったいうのが正直な感想です。まぁ紙らではのメリットも当然あるわけ80円強の対価を払って情報を提身として恥ずかしくないだけの誌を目指そうと思っています。
http://www.1101.com/index0.html

お詫びと訂正にもありますが、『アナコンダ』の配給は東宝東和ではなくソニー・ピクチャーズでした。申し訳ありませんでした。ソニーさん、ごめんなさい。『ロック、ストック&トゥー・

さて、昨今の不況に加え、何かと物いりが続き、生活が厳しくなってきた今日この頃。「活字は読みたいが本は買えない」という状況を打破するため、実家から昔はまった司馬遼太郎本をドカ

楽しいわ。

ー終了。

ブ』の制作
おります。

POST CARD

私の名前は切手スペース……。50円切手を貼られると消えてしまう運命……。

1040043

東京都中央区湊2－4－1 MGビル
マイクロデザイン出版局
隔月刊 ゲーム批評 編集部 Vol.28アンケート係行

フリガナ 氏名	P.N.		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒　住所			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
ゲーム批評で読みたい記事は何ですか？			
ゲーム以外でいちばん興味のあることは？			

隔月刊 ゲーム批評 11月号予告

November

総力特集

面白いゲーム、知らない？（仮）

いつになく粒のそろったゲームで溢れる秋。気になる大作も数多い。でもどうしてだろう？　どれもどこかで見たような気がする。ゲームに飽きてしまったんだろうか。この漠然とした倦怠感はなんなのだろう。ゲームってもっと自由なものじゃなかったっけ？
そんなあなたと一緒に、ゲームの面白さをハードを含めてもう一度考え直す、秋のソフト批評スペシャルだ!!

特別企画（読者の皆様、どうもすいませんでした!!）

今号から始まる予定だった話題と興奮のカラー新連載、ついについにスタート!!　ご期待下さい!!

その他、ゲームソフト批評（聖剣伝説 LEGEND OF MANA／ヴァンダルハーツⅡ～天上の門～／リモートコントロールダンディ／首都高バトル／FRAME GRIDE／シーマン～禁断のペット～／ソウルキャリバー／プロ野球チームをつくろう！／機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…／オウガバトル64／スター・ウォーズ エピソード1レーサー／RCでGO！／消防士ブレイブファイヤーファイターズ／鉄拳タッグトーナメント等々）、連載陣も絶好調!!

次回「隔月刊ゲーム批評11月号」は'99年10月2日発売!

予告内容は都合により変更になる場合がございます。

◆ライター大募集!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

ゲーム批評編集部では誌面の充実のため、原稿を書いていただくライターを募集いたします。特に制限などありませんが、東京近郊にお住まいで編集部に来られる方は歓迎いたします。ライター・編集などの実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方は特に歓迎いたします。

ゲームの批評原稿（タイトル・形式は自由）、もしくは雑誌等に採用された原稿と、履歴書をゲーム批評編集部「ライター大募集係」にお送り下さい。

採用の場合は編集部からご連絡いたします。応募から2カ月が経過しても連絡がない場合は不採用とご了承下さい。また、応募いただいた書類等は返却することが出来ませんのでご注意下さい。

「今のゲーム批評は面白くないんだよ！　オレが面白い雑誌に変えてやるぜ！」という熱い魂と情熱を持った方のご応募、お待ちしております。一緒にゲーム批評を面白い雑誌にしていきましょう！

応募先
〒104-0043　東京都中央区湊2-4-1　MGビル
（株）マイクロデザイン出版局　ゲーム批評編集部
「ライター大募集係」（担当：小野）

『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、広告をいれません。

（ゲーム批評編集部）

平成11年9月1日発行第6巻第12号通巻45号 発行人：武内静夫 編集人：斎藤亜弓 発行所：マイクロデザイン出版局 〒104-0043東京都中央区湊2-4-1 TEL03-3206-1641（販売） FAX03-3551-1208

定価：780円 本体743円

雑誌 03679-9 T1103679090781